# 家用电脑与游戏

# Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2003 ISSUE.108 8

韩国网络游戏产业纵览

暴雪高层离职背后的故事

www.jxonline.net 剑侠情缘 网络版

史诗之终结
圣女之歌Ⅱ撒雷母天使

无尽的任务:领主

天堂Ⅱ特别前瞻

仙剑奇侠传Ⅲ
铸剑英雄自白书

透视:游戏剩余价值

古墓丽影 黑暗天使 详尽攻略

速度之魔MotoGP2

无冬之夜:古城阴影

指环王:王者归来

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN1009-6183



9 771009 618022 08>




# 仙劍奇俠傳 三

十年一剑情如梦
再向苍天问仙踪



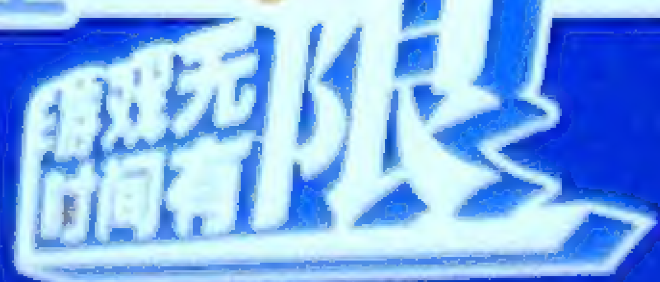
软星科技（上海）有限公司
SOFTSTAR TECHNOLOGY(SHANGHAI)CO.,LTD



【平凡、溆芬、高庆忠绘】

寰宇之星

我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星



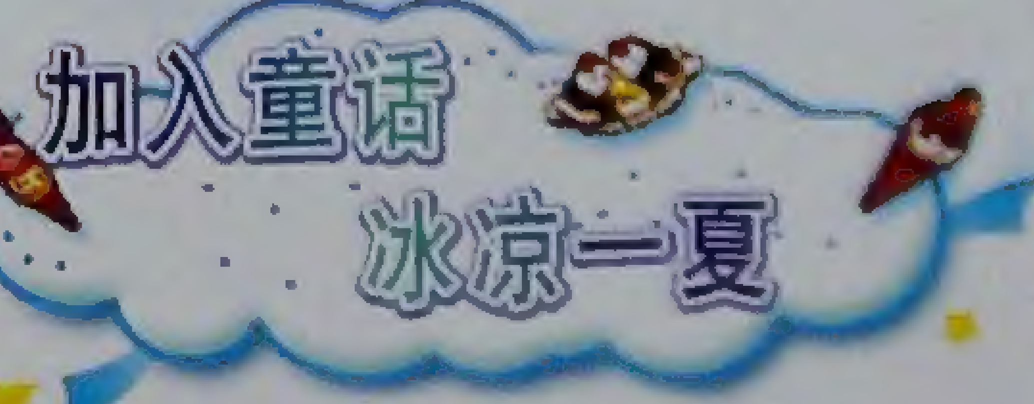

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区知春路56号中海实业大厦五层（100086）

电　话：010-82111892(总机) 82110219 (客服)
http：//www.unistar.net.cn
E-mail：huanyu@unistar.net.cn









全国火爆公测

加盟魔剑作战中心，树立中国超级网吧品牌形象！
加盟请电话联系或查询 bar.biggamer.com

历时四年，耗资千万美元，天人互动全力打造世界超级网络游戏！

——魔剑因你而精彩

●千变万化的种族职业！●自建城市，自由经营！●完善的国家公会体系！●全三维真立体城战！

加入魔剑作战中心，免费体验世界超级网游战斗快感！
在魔剑作战中心可以领取内含10小时免费时间的"新兵开战卡"（数量不限，仅限作战中心领取）

魔剑 SHADOWBANE
魔剑因你而精彩

最新内容请密切关注《魔剑》官方网站：www.biggamer.com




寰宇之星 我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区知春路56号中海实业大厦五层（100086）
电 话：010-82111892(总机) 82110219(客服)
http：//www.unistar.net.cn
E-mail：huanyu@unistar.net.cn



萬人在綫網絡遊戲
大話西遊 ONLINE II
游戏官方网址：HTTP://XY2.163.COM
網易 NETEASE
www.163.com
八月周年慶周星星約您上海見面
•搞笑天王代言的精品网游！
•15万人在线的国产网络游戏大作！
•超过1000万注册用户的神奇游戏！
大话西游II已经一周年啦！只要你剪下广告右上角的"印花"，并且随信将你的个人联系地址、邮编、真实姓名、上网方式、Email等资料邮寄到"广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 网易互动市场部收"，邮编510060，您就可以免费获得由网易公司给您寄送的游戏光盘和海报各一份！全国10万份，送完即止！更多精彩请关注 Http://xy2.163.com
（注：本次活动最终解释权属网易公司所有）

# COUNTER STRIKE
## CONDITION ZERO




早点睡觉 零点行动！
LET'S GO! GO! GO!
The World's #1 Online Action Game

CS正统
一脉单传









## CS资料片之零点行动 [中文版]
CONOITION ZERO

**8月中的每一秒，你将和全球8000万反恐精英们共同参与零点行动！**

对于精英，这里有：
全新引擎，比“虚幻”更为逼真和出色的rag-doll引擎
全新地图，16幅新地图均支持由真人玩家行动模式和战术方式经编程“嫁接”后的智慧BOT
全新军火库，包括FAMAS、Galeil、M60 E3、Molotov Cocktail、神经毒气弹、防暴盾……

对于菜鸟，这里有：
全新模式，可将奖金投资于技能培训，包括武器使用、炸弹安置拆除、狙击技术甚至野营技能的升级模式
全新任务，增加30～40个大型任务，包括无弹药补充，保持50%以上命中率才能完成的定时坚守任务等

AMD Athlon XP 处理器 优胜者的秘密武器






Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区中关村南大街 16 号
科学普及出版社 712 室
邮政编码：100081
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010) 62103397/98/99
传　　真：(010) 62136150
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：赵震东
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周超
美术编辑：肖斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电　　话：(010) 62103397/98/99
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉
电　　话：(010) 62103397/98/99
电子信箱：publisher@playgamer.com

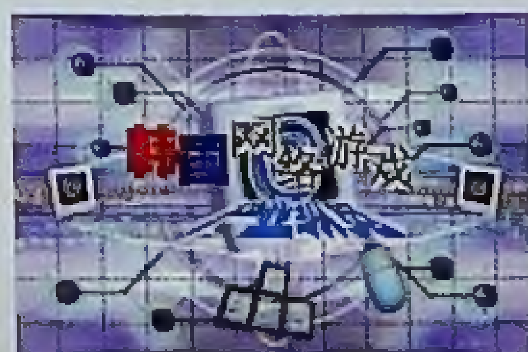
刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80 元

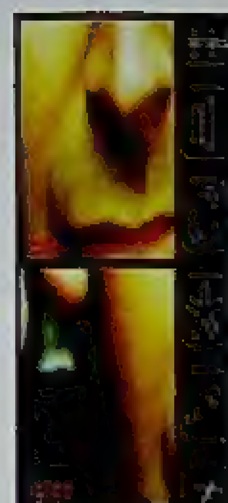




## 特别企划



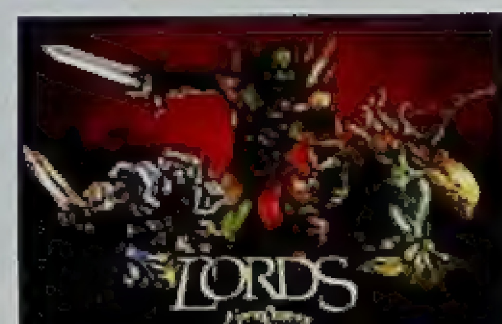




## 新作速递

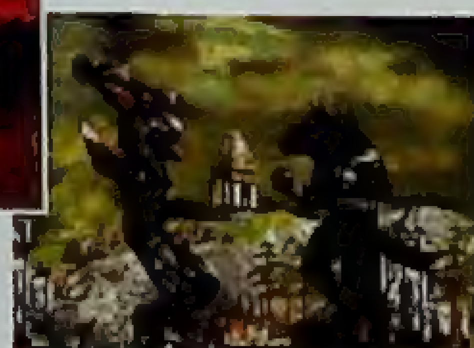





仙剑奇侠传叁
铸剑英雄自白书





## 极限攻略







## 游戏观点







# 成熟的态度

搬家以后，从前不大玩网游的小编们纷纷在电脑里装上些客户端，不时互相照应着在某一游戏中进进出出。来访的读者或业内朋友见了，有略表讶异者，得到的解释不外是：在专业领域内理当多一些亲身体验，无论那体验对象自己是否喜欢。

其实不少小编五六年前就已开始接触网游。当年游骑兵等在战网搏杀，我在棋网对弈，一度都颇为入迷。由于客串过网管，我很早便领略了网络围棋中各种作弊耍赖的伎俩。围棋本是有些许风雅之气的游戏，可一经触网就有点面目全非，以至于很多棋迷尝试过网上围棋后诅咒发誓再不碰这东西。然而观今日网游现状，网络棋牌游戏里的小混混着实还不入流……

秩序不整的现实成了一些人排斥网络游戏的理由，甚至在某些玩家眼中，晋代仲长敖愤世嫉俗的“倮虫三百，人最为劣；爪牙皮毛，不足自卫；唯赖诈伪，迭相嚼啮”已成为网络中的一幕幕活剧。

有那么糟糕吗？如果买上七八份报纸，或是浏览几家新闻网站，单拣一些负面的所谓“社会新闻”去看，可能会得出更加不堪的结论呢。这样看问题，我们早晚要与那些“电子海洛因”专家们步入同一殿堂了。

玩家选择游戏，着眼点终是离不开趣味二字。一个普遍性的观点是，网络游戏的趣味基于玩家交互。因对交互状态不满而质疑游戏乐趣，进而产生抵触情绪，这是容易理解的；但那个作为前提的观点是否正确，则是另外一回事了。小编们玩单机也好，网游也罢，与其说是感受某一部产品，不如说是在各种观点之间穿行砥砺。

事先无成见，事后有主见，这是一种成熟的评判事物的态度。我们正在努力以这样的态度来做杂志。

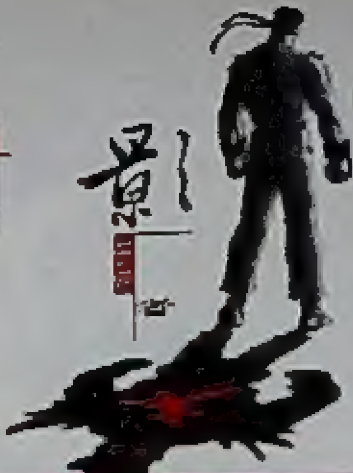


小马
awei@playgamer.com

## 娱人码头










## 网络帝国





## 软硬武略





## 电娱实况



## 大话家游



## 广告索引

每天就玩30分钟,也可以一个月不玩,但是找回一个月前的存档还能继续;可以放下游戏去陪MM逛街;只知道游戏可以在软件店买而不知道有可以下载的FTP,不明白所谓FPS和PUZ有什么区别。

我常想,这样的人是不是才算一个正常娱乐产业应该有的受众呢?

无论什么东西,一旦使它的受众陷入痴迷、疯狂和排他,就会打破主流社会应有的平衡和稳定,就会遭到受众以外的,其他更大人群的排斥和压力。因此,所有有趣的东西,偶像、足球、彩票、上网……都必须小心翼翼,既保持有足够的吸引力,又使人们不至于过于依赖它们,以免破坏平稳的秩序。

所以,每每看到那些关于XX小时连续游戏,花巨资请人练级、从网络PK发展到真人PK的报道,都觉得非常的害怕。三人成虎,主流社会对此是有忍耐限度的。想得到认同和许可,想继续生存下去的话,我们就不能疯狂的游戏。

游戏只是我们屋子里很美丽的一盆花,别光顾着欣赏它而忘记了生活里美丽的其他。

东东

《古墓丽影》,一个传奇,对于每一个狂热的支持者来说,毋庸置疑。正如这期撰写《黑暗天使》攻略的风梦秋,在投稿之前曾对我说,"古墓对于我来说实在是很特殊"。呵呵,对于我自己又何尝不是呢。至今还记得几个大学同学一起玩第一代"古墓"的情形,那时的我们甚至将她当作一款双打游戏,一个人操作方向,另外一位则是专门负责按【ALT】的。那是记忆当中第一次感受来自3D图像的冲击,第一次享受旋晕,第一次结识热爱跳跃的劳拉,于是感动。

传奇延续了很久,以至于不记得经过了多少个年头。长久以来的记忆当中,她总是那么活跃,那么热情,那么勇敢地跳跃。2003年,她重新回来了,但似乎经过了那一次生死关头的她,步伐已不象曾经那么矫健了。莫非我们的劳拉真的年事已高了吗?真的习惯让年轻的孩子们亲切地称呼她为"劳拉阿姨"了吗?我并不这样以为,相信同样爱她的玩家们也不会这样以为,CORE DESIGN的创造者们更不能这样以为。改革仍未进行到底。这样的局面似乎是每一个传奇在成功之后都要面临的直接问题,而且也是生死存亡的大计。如果你是一个关注者,请拿出真的理解与指责;如果你是一个创造者,请拿出真的热情与辛劳。

我只愿她一路走好。

月月

这个月最令人丧气的,莫过于网路上关于微软终止SideWinder系列PC游戏操控设备的生产并退出这一市场的消息。虽然向微软中国公关部门提出的确认垂询尚未获得正式的答复,但考虑到微软业务中的新宠XBOX,对这则消息的真实性也许真的不必太多怀疑。

还记得最早微软以SideWinder 3D Pro飞行摇杆进入这一市场时,给人的感觉就是野心毕露的"狼来了"或是咄咄逼人的"软硬通吃"。这些年来微软在PC游戏操控设备方面的成果也的确有目共睹,它与罗技在中端市场上形成了两强相峙的局面。不仅在产品技术特性上提出了不少新颖的规格,同时也以价格及营销手段在市场份额上迅速瓦解了老牌PC游戏操控设备专业生产商ThrustMaster及CH Product的阵地。

然而微软撤离它所追逐的领地的事情,印象中还真是不多见。是PC游戏操控设备太没有油水了?也许吧,看看你周围的玩家,是不是很多人玩了这么多年也还只是键盘鼠标为伍?消费者的行为决定了一个市场的兴衰。PC游戏操控设备如此,PC游戏软件市场又何尝不是如此?所谓GamePC的梦想,似乎又显出风雨飘摇的征兆了。

游骑兵

7月是个值得庆祝的月份,不是因为学校放暑假,而是因为《天堂2》。可以说我等它已经等了很久,而今终于能够一睹芳姿,实在是件幸福事。当然,也有不幸——北京网通的线路连入韩服极为困难,虽然机器配置还可以,但进入游戏之后就只有看风景的份了,想多挪动一步都难,哭~~

不过,就算是风景,也足以令我对着游戏流口水了。称《天堂2》为世界顶极网游也不为过,画面一流没的说,而游戏内容呢,虽然韩文有很多地方都看不懂,但是游戏在操控和一些细节方面的设定,就令我颇为欣赏。比如提供了固定的追尾视角,无论怎样转来转去,只要点鼠标右键,就可以回到这个很舒服的视角上来,就连我这个3D眩晕症患者,在游戏里也丝毫没有感到有任何的不适,而之前国内出的那两款全3D网游就做不到这一点!再比如组队跟随设定,地图大了场景大了,很多人跑跑就迷路,在EQ、MJ里,只能哭去,而《天堂2》里就不必担心这个,找不到队伍,就点组队里的同伴名字两下,然后就可以自动走到同伴身边!还有,人物动作非常逼真,跑动、攻击就不说了,单是跟随目标移动而把头转来转去的动作就很酷,也很真实!还有还有,说到真实,箭射在身上会留下箭羽,一根根的,不会消失,由此可以想象如果被很多人射中那就是刺猬了=.=。

此外,《天堂2》的游戏内容也相当丰富,单是5大种族的31种转职职业,N多的职业技能,就够研究一阵子了,我的理想是当龙骑士,或是召唤元素的精灵法师,要知道龙和独角兽的模样是非常酷的啊!心情激动ING~~

如果说一个月前,我还在为韩国的低成本网游而小看韩国人,那么一个月后的现在,可以说我完全被一个游戏折服了,它就是《天堂2》。这样一个拥有着宏大世界观的网络游戏,除了还未问世的《魔兽世界》和《EQ2》,真的很难找出一个可以超越它的产品了,很钦佩NCSOFT的制作实力,他们用实际行动证明了韩国游戏产业的迅速成长。1998年,中国和韩国的游戏制作业还站在一条水平线上,而到今天,我们看到的是韩国游戏正在加速赶超欧美大作,而中国游戏却依旧孤芳自赏……

不知道中国的游戏产业何日才能振兴,真不知道我们还要等多久……

石子

东方娱乐 OrientalEntertainment

暑期欧美流行风

百万礼品大赠送



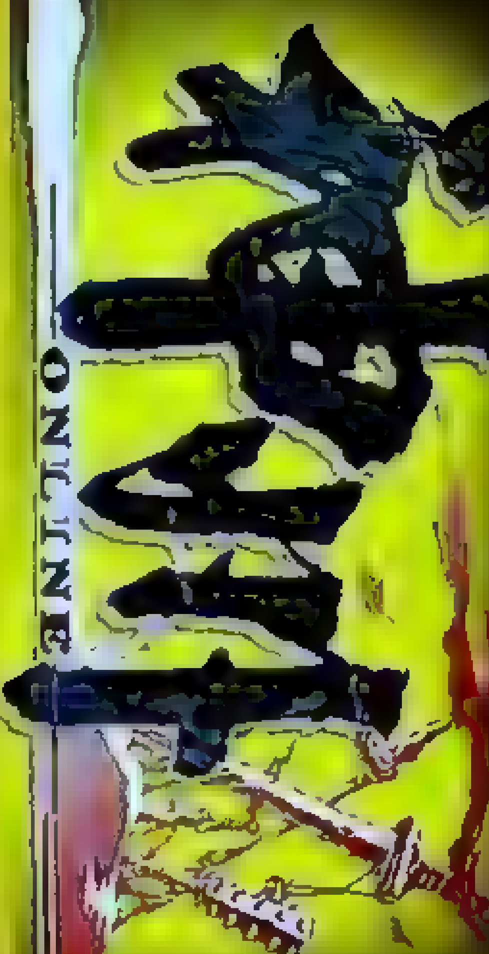


活动内容：
- 买一赠一，百万赠送：凡购买6款游戏中任一款，即可获赠实用工具软件一套。
- 买游戏，中显卡：凡一次购买3款游戏产品，即可参加"我心中的显卡"抽奖活动（数量有限）。
- 买游戏，游欧洲：凡一次购买6款游戏，即可参加"欧洲梦幻游"抽奖活动，仅限1名（可带家属一名）。

活动时间：2003年7月—9月 （详情请垂询店内及服务电话：010-62501955转客服部）

SUNV 交大铭泰 交大铭泰软件有限公司 SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.




ONLINE




超值典藏价
58元
58元 (4CD) = 9元 + 49元 = 原始英文版3CD + 古城阴影英文版1CD
8月初上市

角色扮演游戏没有最好……只有更好



无冬之夜……无限世界








北京阳光娱动科技有限公司
Sunny Interactive Technology Co., Ltd.
地址：北京市朝阳区安立路66号安立花园1栋C座502室
电话：8610-64907773 传真：8610-64906037
邮编：100101 信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/


IGI-2 COVERT STRIKE
秘密潜入2 隐秘行动

建议零售价
49元
2CD 中英文双语版
8月中旬上市

铁骨铮铮荡尽天下不平事
英雄无悔重披战袍显峥嵘



SDCDM、M16/M203、SVD德拉戈诺夫、M1014、G36、G11、RPG-7和FM-Minimi。全球经典名枪再现，让你体验真实的震撼！



▶奔袭世界各地，纵横天地之间
从小岛到小镇，从沙漠到高山，将恐怖分子从北非、中东、东欧各地区全部扫除，彻底歼灭。



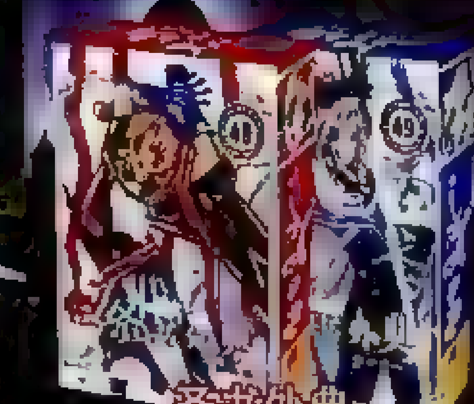



盟军敢死队3 目标柏林




惊艳。

革命性成长系统，劳拉的能力会不断升级
提升十倍的画面质素
全新分支系统，剧情多线式发展




亚历克篇/普拉提纳篇
现已上市 每作各49元



LARA CROFT TOMB RAIDER
古墓丽影
the angel of darkness

49元/2CD
八月火辣上市！

EIDOS CORE PYRO

# 韩国网络游戏

文/大连外国语学院 杨晓峰

## I 绪论

网络游戏产业现已在韩国已发展成为国民经济的支柱产业，取得了举世注目的成就，同时也成为韩国文化产业的代表部门之一。比起韩国其它产业部门每年5%左右的增长率来说，网络游戏产业的持续增长率已达到20%，可以说是一个产业奇迹。中国的网络游戏产业正处于起步阶段，但在国内任何一家网吧，都不难发现网民们陶醉在网络游戏中的场面。韩国网络游戏《天堂》、《奇迹》在中国拥有众多的玩家，现在有10多种韩国网络游戏进入了中国市场，占据了网络游戏市场40%的份额。作为一名学习韩国语的学生，笔者同时也对网络游戏产业方面的现象非常感兴趣。通过对这方面材料的收集整理，越发感到韩国网络游戏产业的成功经验，对我们来说有着很大的借鉴意义。

网络游戏产业的发展历史非常短暂，同时，系统性研究网络游戏产业的资料也很少。在撰写本文时，所有的原始材料几乎都是通过网络收集整理，再加上笔者并非产业人士，亦非研究网络游戏的专家，但凭着对网络游戏产业浓厚的兴趣，通过资料收集、比较分析的方法，最终，笔者关于韩国网络游戏产业的调查报告，作为笔者的毕业论文诞生，同时也获得了家游编辑部的关注，有幸在此与大家见面。

## II 韩国网络游戏产业的发展历史

韩国的网络游戏历史可以追溯到上个世纪80年代，随着电脑的普及和游戏研发技术的提高，网络游戏也以飞快的速度发展着。

1996年5月，nexon公司的《风之国》作为世界上最初的多用户在线游戏开始进入市场。1997年韩国网络游戏的市场销售量达到30亿韩元，其中《风之国》的收入就达到了4亿韩元。到了1998年，随着韩国内需市场的扩大和海外市场的开拓，游戏玩家数量大幅增长，形成了一个产值60亿韩元的市场，迎来了韩国网络游戏发展的飞跃期。这时的发展也可以说是归功于《星际争霸》的人气和网吧数量的增加，游戏玩家数量也从1997年的371万增长到721万。韩国网络游戏的发展和网吧这一独特的产业基础设施密切相连。根据韩国尖端游戏产业协会2000年的统计，韩国的网吧在1999年末达到15150家，形成一个200亿韩元的市场。

**韩国网络游戏历史（注1）**

| 时间 | 网络游戏名称 | 内容 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 1980 | MUD DEC | 英国的 R.Bartle 和 R.Trubshaw<br>最早使用MUD(Multi-User Dungeon) 的名称 | |
| 1988 | Aber MUD | 由英国的 Alan Cox发明普及 | |
| 1990 | Diku MUD | 德国的 K.Nyboe, T.Madsen 发明<br>韩国国内在 KAIST开始 MUD的运营 | |
| 1991 | LP MUD | 由瑞典的 Lars Penjo发明，用与C语言类似的语言来建立游戏运行环境（侏罗纪公园）。 | |
| 1994 | 侏罗纪公园 I | 韩国国内最早的商业韩语MUD | 韩国 |
| 1996 | 风之国 | Nexon公司开发，作为世界最早的多用户图形游戏（MUG, Multi User Graphic）受到世界的瞩目。 | 韩国 |
| 1998 | 星际争霸 | 拥有完善的联机对战特性的即时战略游戏 | 美国 |
| 1999 | | 韩国通信、Hanaro通信铺设宽带网<br>销售额200亿韩元<br>网络游戏玩家数达到721万 | |
| 2000 | | 销售额1000亿韩元 | |

注1 资料出处:《不断上升的网络游戏产业》韩国尖端游戏产业协会(KESA) www.gamc.or.kr

## III 韩国网络游戏产业的现状和存在的问题

### 韩国网络游戏产业的现状

#### ① 游戏市场的规模

1999年，由于网吧的数目大幅增加，网络游戏产业随之以227%的速度增长。市场规模达到200亿韩元。2000年以400%的速度增长，市场规模达到1000亿韩元。2002年达到1600亿韩元。韩国以高速的宽带网设施作为基础，可以预计韩国的网络游戏市场将以年均48%的速度增长。

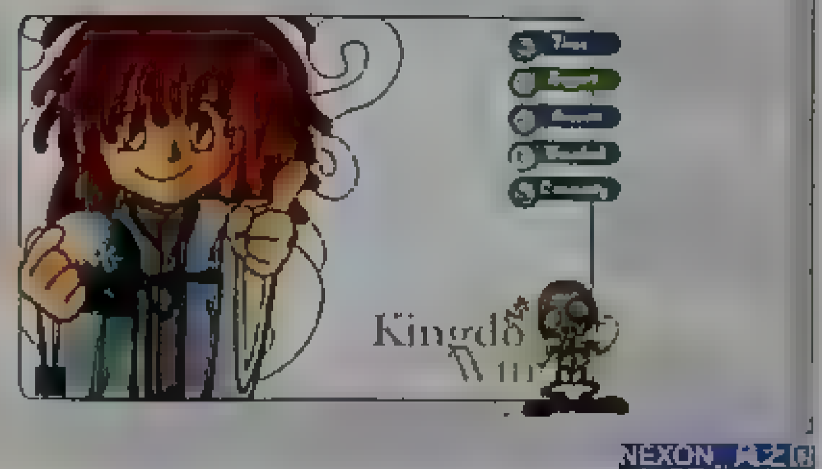
**韩国游戏市场的规模(单位:亿韩元)(资料来源:韩国尖端产业协会)**

| 种类 | 1998年 | | 1999年 | | 2000年 | | 2001年 | | 2002年 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 销售量 | [illegible] | 销售量 | [illegible] | 销售量 | [illegible] | 销售量 | [illegible] | 销售量 | [illegible] |
| PC游戏 | 150 | - | 420 | 20 | 550 | 31 | 620 | 13 | 750 | 21 |
| [illegible] | 1145 | 9 | 1270 | 11 | 1460 | 15 | 1722 | 18 | 2152 | 25 |
| 网络游戏 | 60 | 9 | 200 | 228 | 1000 | 400 | 1500 | 80 | 3000 | 66 6 |

#### ② 企业现状

根据韩国消费者保护协会的统计，2000年6月，韩国全国的游戏开发、制造及流通企业共242个，其中与网络游戏关联的企业有45个。在这45个企业当中，实际从事游戏制作，置备网络、电脑来提供服务的企业是22个（制作开发了37个游戏），剩下23个企业正处于游戏的研发和测试阶段。提供收费服务的网络游戏企业是以NCSOFT为首的19个企业。韩国的网络游戏开发企业不仅仅局限于国内市场，还积极开拓海外市场。网络游戏产业增长也吸引了现代、三星、SK等大型企业及韩国通信、韩松电信等通信企业加入到网络游戏产业投资中来。

#### ③ 网络游戏费用支付现状



韩国网络游戏的收费方式以消费者为中心，形式多种多样，可以通过信用卡、手机、自动应答系统(ARS)电话费用结算等多种方式来支付，其中手机已成为网络游戏费用的主要支付手段。用手机来支付网络游戏使用费的比率高达62%，其次是23%使用信用卡，7%用无存折结算（注2）。NCSOFT等主要网络游戏开发商根据对最近一个月的游戏支付费用进行分析，可以了解到游戏玩家中用手机结算的比率达到了40~60%。远远高于使用信用卡和无存折结算。玩家们偏向于用手机结算费用的原因，一是网络游戏的玩家大多数是十七八岁到二十多岁的年轻人，他们大部分都对手机的各种功能比较熟悉。而在使用信用卡和无存折结算时要输入多位卡号和密码或者去银行办理繁杂手续，与此相比，手机的结算方式只要通过认证、输入简单的密码就可以完成，对年轻人来说都是非常的方便。二是与SK电信、KTFLG电信等公司在手机支付费用服务方面相互竞争、加强营销有关。

#### ④ 韩国政府对网络游戏产业发展支持现状

目前全世界的游戏市场规模已达到了1000亿美元，与此同时，仍不断有优秀的游戏被开发出来，互动娱乐产业正越来越受到世人的瞩目。韩国文化观光部制定了到2003年为止把文化产业（游戏、动画、漫画）作为国家战略产业来发展的计划，同时从国库、政府基金、民间资本中筹集了8546亿韩元来支援该产业的发展，并从制度上作了相应的完善。另外，在2002年韩国文化观光部以准备投资海外市场的韩国游戏开发企业为对象，在全国选定了31个公司的52个游戏项目，对其进行翻译支援。

韩国信息通信部也制定了把网络游戏产业作为输出战略产业来发展的政策，在网络3D游戏引擎开发、游戏资料数据库、在线试验场等核心技术开发方面投入了40亿韩元，在高级人才和后备人才培养方面投入了40亿韩元。不仅如此，韩国信息通信部为了提高韩国中小企业的技术竞争力，还设立了攻关技术难题的"游戏技术支援中心"。游戏技术支援中心在构筑网络数据库、稳定游戏[illegible]技术方面为中小企业的数据库提供[illegible]府考虑到在游戏制作方面人才不足[illegible]2002年4月23日经过国务会议的[illegible]了第17951号总统令，于2002年12月8[illegible]举行了第一回国家游戏制作技术[illegible]试。同时为了培养游戏专业人才，对游戏[illegible]实行产业技能要员制度（免服兵役[illegible]制度）。（注3）

**产业技能要员制度图解（注4）**

每年7月31日截止，游戏综合支援中心接受 → 每年8月31日截止，向兵务厅推荐 → [illegible] → [illegible]

为了营造一个健康的网络游戏文化[illegible]韩国政府在促进以网络游戏经营者、用户[illegible]为主的自律管理制度的同时，[illegible]犯罪、游戏沉溺等领域的问题。[illegible]理委员会设立了网络游戏在线监[illegible]为了能迅速对应由网络游戏引发的[illegible]防止网络非法信息，设立了"网络119"[illegible]线。信息通信部为了减少网络游戏[illegible]生，在韩国信息文化中心设立了网络[illegible]防咨询中心。加强了信息通信伦理[illegible]的网络沉溺信息中心的工作，[illegible]专门心理咨询人才的计划。文化[illegible]2002年7月1日开始实施对网络游戏[illegible]等级分类制度，等级分类制度的[illegible]少网络游戏内容的[illegible]和PK(Player Killing)[illegible]为的暴力倾向，以此为依据进行[illegible]。

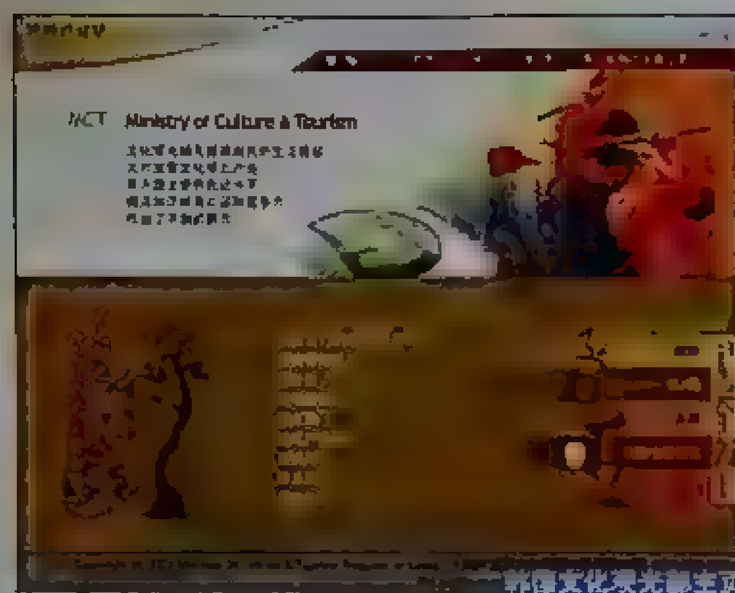
#### ⑤ 网络游戏人才培养[illegible]

韩国的各大学为了培养游戏[illegible]人才，竞先开设了游戏制作专业[illegible]机专业也开始出现了[illegible]势。不是依照高考成绩，而[illegible]学生的特例也渐渐增多。[illegible]玩得非常好，一样也可以升入大学。[illegible]全国有27所大学开设了电脑游戏专业[illegible]城、京畿地方有7所，[illegible]有5所，[illegible]7所，全罗道有6所，[illegible]外即使上不了大学的游戏专业，[illegible]办的学校来接受游戏制作[illegible]。

**韩国2002年度游戏专业统计(单位:所)(注5)**

| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 学校数 | 1 | 17 | 19 | 2 | 11 | [illegible] | 52 |
| 比率 | 1.9% | 32.7% | 36.5% | 3.8% | 21.2% | 3.8% | 100% |

注2 无存折结算是指在网上购物时一种不需要存折的结算手段，根据所购物品提示的银行帐号在规定的时间内去银行，在无存折结算的申请书上填上指帐号，就[illegible]
注3 产业技能要员制度 根据韩国兵役法第36条，在保障军队入伍人员充足的前提下，出于对支援、发展产业的需要，现役人员、预备役人员可以在被指定的[illegible]
注4 资料出处 韩国文化观光部 www.mct.go.kr
注5 资料出处:《网络游戏产业的现状》韩国尖端游戏产业协会(KESA) www.gamc.or.kr


韩国文化观光部主页

际上，在游戏开发公司工作的人大部分是从这样的学校毕业的。像这类游戏专门学校的课程时间一般都是2年或3~6个月，这类学校有LG软件学院、GAMESCHOOL、ARTSCHOOL等，韩国文化观光部下属的游戏综合支援中心的课程也很受人欢迎。随着网络游戏的发展，游戏程序设计员、游戏节目播音员、游戏剧本作家、游戏扮演人、游戏美工师、游戏音乐作曲家等与游戏产业相关联的新职业纷纷出现。

### 韩国网络游戏产业存在的问题

韩国的网络游戏业在飞速发展的同时，也暴露出各种问题来。

#### ①与企业相关的问题

韩国的网络游戏产业取得了很大的发展虽已成为共识，但事实上得到发展的只是极少数的企业，游戏市场由少数几个企业所占据。2000年网络游戏市场销售额达到了1300亿韩元，但其中NCSOFT的销售额就达到了553亿韩元，接着是NEXON的300亿韩元，两家公司占据了市场66%的份额。2001年排前5位的大企业占据了整个市场的43%，大企业垄断市场的问题很严重。这样的状况妨碍了中小企业进入市场，使其丧失了投资游戏产业的欲望。国外的游戏在韩国市场的占有率急剧上升，而韩国本国国产游戏的竞争力有所下降。

近来风格相近的游戏不断出现，要找出每个游戏的不同处似乎变得不那么容易。比起游戏内在的趣味性来说，把获得游戏装备用现金出售、增加经验值等游戏外在因素似乎更能吸引玩家。另外，网络游戏商家出于竞争的考虑，实行免费试玩的游戏不断增加，但玩家们在该游戏收费之前就转向别的免费游戏，估计现在在韩国国内那些只玩免费试玩游戏的人达到了50万左右。他们在试玩期间尽情玩耍，一旦收费就投向别的试玩游戏，这对游戏运营商来说是一件很糟糕的事情。

#### ②制度上的问题

妨碍游戏产业发展的一个很重要因素，就是政府部门之间的纷争。在韩国，电子商务和游戏产业分别由韩国产业资源部、信息通信部及文化观光部来主管，这些部门之间常常出现职能重复、工作互相干涉的情况。例如，对文化产业政策的制定，就分别由信息通信部和文化观光部各自制定，因此很难合理的利用政府预算。由于部门之间职能的混同，导致各自下属的机关也出现重复设置，相同性质的组织团体重复建立的问题。要对整个游戏产业进行系统性的规划、管理变的很难。有专家指出，应该从游戏经营者、消费者的角度来考虑，对游戏产业的管理实行一元化，这样政府开展的工作才能更有效率，也只有这样才能更好的对游戏产业进行税收政策支持和专业人才培养。

韩国从2002年7月1日开始实行的游戏等级分类制度。在游戏等级分类制度没拥有良好的市场运作时实行，必然导致问题的出现。由于实施得太匆忙，同时疏忽了采取相应的缓冲措施，因此遭到来自电影等级分类委员会、政府及企业的反对。

#### ③技术保障方面的问题

能够开发出优秀游戏作品的高级人才不足是一个比较严重的问题，还有就是游戏开发企业需要尽快解决的创作力问题。到目前为止，韩国的游戏产业主要依靠CEO的决策力和判断力在短时间取得飞速的发展，但是离世界顶级水准还有很大的差距。与EA等世界知名的游戏开发公司相比，在开发游戏时，表达、运用游戏性的创造能力方面，韩国明显落后。其原因就是从小开始的教育体制并不是很好培养创造性思维的教育体制。

#### ④社会文化方面的问题

随着网络游戏的发展，随之而来的是各种社会问题。按照网络游戏中学到的杀人手法，残忍的将自己的亲弟弟杀掉的14岁中学生，可以说是互联网、网络游戏普及所带来的游戏中毒症受害者的典型。网络游戏中毒症作为网络时代的海洛因引起了一系列个人、社会的问题。深受网络游戏中毒症不仅仅是青少年，还包括家庭主妇、成年人男子等。



韩国网吧外景

## IV 韩国的网络游戏产业对中国的影响

### 中国的网络游戏产业现状

中国的网络游戏产业起步于2000年。根据信息产业部的调查，目前中国网民中有43%喜欢玩游戏，互动娱乐出现了大众化趋势。网络游戏的玩家也将从2001年占全部上网人数(4500万)9%的430万增加到2003年的1430万。2000年中国的网络游戏市场规模还只是460万美元。到2001年就急剧增长到3440万美元。2002年的市场规模达到了1.12亿美元。网络游戏市场的规模以每年115%速度增长，预计到2003年年末将达到2.24亿美元。现在国内的网络游戏市场，上海盛大网络公司占了60%的份额，位居第一，亚联、163等公司形成了第二军团。2001年9月，盛大和韩国的ACOTZ公司缔结协议，开始在中国代理网络游戏《传奇》，该游戏的同时在线人数突破60万，盛大也借此成长为中国最大的网络游戏公司。紧接着国内的三大门户网站网易、新浪、搜狐也开始和韩国的游戏开发公司合作，在国内代理韩国网络游戏。2002年8月10日，网易首先和韩国的Tnglow Pictures公司携手在国内推出了3D网络游戏《精灵》；2002年11月22日，新浪和韩国国内最大的游戏开发公司NC-SOFT合作在国内推出了网络游戏《天堂》；搜狐也不甘落人之后，在2002年12月以支付44万美元的合同金和收入的44%给韩方作为条件，和韩国的WIZGATE公司签定合作协议，在北京架设了网络游戏《骑士》的服务器。

### 中国的网络游戏产业存在的问题

①到目前为止，国内还没有制定与网络游戏产业相关的政策法规，这必将成为网络游戏发展的最大障碍，政府应在这方面加大支持力度。

②我国的网络基础设施、上网速度等还远远落后于韩国。

③有专家指出，目前中国的网络游戏产业在内容、出处、市场、企业等方面非常单一，多数网络游戏公司还徘徊在模仿及代理别人的产品这一层次上。单纯追求商业利润，不仅给游戏产业带来危害，还给游戏的产业化带来不良影响。因此怎样构筑一个健康的产业模式成为国内网络游戏产业面临的新课题。

④目前在国内能开发制作游戏的高级人才奇缺。不仅如此，在正规大学、民办学校中开设专门培养游戏开发制作人才的专业几乎没有。

⑤与韩国一样，网络游戏沉溺症也给我们带来了各种社会问题。不久前报纸就报道了江西省一个高三的中学生因为沉溺于网络游戏最后死在网吧的新闻。

### 韩国的网络游戏产业给中国带来的影响

网络游戏市场刮起了"韩流"旋风。根据2003年3月5日大韩贸易振兴公社(KOTRA)下属的中国电子信息产业发展研究院的调查机关发表的报告书，在2002年，受玩家喜爱的74种主要网络游戏中，韩国的网络游戏占到了48.6%(36种)，与此相对应的是中国大陆地区出品游戏16种(21.6%)，中国台湾地区出品游戏12种(16.2%)，剩下欧美、日本游戏占了13.5%。在国内排名前10位的网络游戏中有7




韩国网吧内景



个游戏是来自韩国的。通过对此数据的分析，韩国游戏可以说是占据了国内网络游戏市场的90%的份额。代表性的韩国游戏有《传奇》、《天堂》、《决战》、《战场》等。韩国的网络游戏不仅从我国网络游戏市场中获取巨大的经济利益，还从文化方面对我国带来了很大的冲击。

## V 结论

通过以上的论述和分析，笔者对我国网络游戏产业的发展提出以下几点个人的看法。

1.政府首先要对网络游戏产业的发展制定相应的政策、法规，有必要把网络游戏产业作为支柱产业来发展。在设立管理网络游戏产业的部门时，要避免出现像韩国那样部门之间职能剩余价值混同、矛盾的情况。

2.要发展网络游戏就必须加强对网络基础设施的建设。

3.国内的网络游戏公司要摆脱单纯代理、模仿其它游戏的运营模式，应开发具有自主知识产权的网络游戏。笔者觉得我国5000年的悠久历史是极为重要的游戏素材的来源，可以此为基础开发制作具有独特游戏性和文化魅力的游戏。

4.在培养制作网络游戏的专门人才方面，有条件的大学和民办学校可以开设此专业或设置相关的课程。另外为了促进人才的培养，国家也可举办与游戏开发制作相关的资格认证考试。

5.预防、解决网络游戏所带来的社会问题。积极研究相关问题的对策，也可以像韩国那样设立互联网119，构筑对非法上网[illegible]监督体制，条件成熟时对网络游戏实行[illegible]

韩国网络游戏开发公司从我国网络游戏市场榜取巨大经济利益的事实不可否认，我们[illegible]去的不仅仅是经济利益，在文化[illegible]大的冲击。我国的网络游戏产业目前[illegible]比尚显落后，但韩国在网络游戏产业[illegible]中的成功与失败的经验，对我们[illegible]借鉴和利用的。只要我们的政府和[illegible]游戏产业的发展上携手合作，[illegible]网络游戏人口，我们自己的网络游戏产业一定能够获得更大的发展。■

参考资料

1.《2002年中国互联网络年鉴》
中国互联网信息中心 www.cnnic.net.cn
2.《国内网络游戏产业的现状和[illegible]》
作者：lee hen kyong(韩国)
3.《网络游戏市场动向报告书》
作者：lee zong ok(韩国) 2000-11-[illegible]
4.《网络游戏等级分类制度的问题和改善方案》
作者：hyang song ki(韩国翰林大学法学教授)
5.《网络游戏产业的现状》
韩国[illegible]游戏产业协会
6.《2002年游戏产业白皮书》
韩国[illegible]游戏产业协会
7.《游戏产业的现状和未来》
韩国游戏综合支援中心 [illegible]
8.《中国网络游戏[illegible]"韩流"》
韩国联合新闻 2003-03-0[illegible]
9.游戏发展的[illegible]
[illegible] netian.com/html/game_report.htm
10.韩国[illegible]游戏产业协会 www.game[illegible].kr
11.韩国信息通信部 www.mic.go.kr
12.韩国文化观光部 www.mct.go.kr
13.韩国NAVER新闻 news.naver.com
14.新浪游戏频道 games.sina.com.cn







# 透视游戏剩余价值

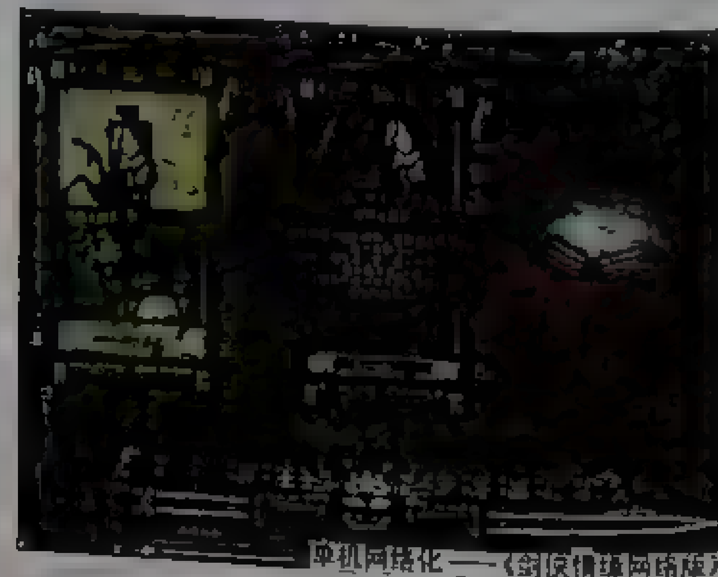
文/东克狼

## 新生代的必然产物 游戏剩余价值

剩余价值，是指雇佣工人创造的价值中，超过劳动力价值而被资本家无偿占有的价值部分，它直接体现资本家与雇佣工人之间的剥削关系。这种剥削关系的体现，使"剩余价值"一直被附上了"罪恶"名义。看起来这些只是17到18世纪欧洲发展的一个缩影，其实在如今日益繁荣的游戏业中，"剩余价值"已经以另一种面目再生——它与传统剩余价值也许只有字面的相似，实际却往往代表着利用前作创作出来、被后续作品占有的价值部分，直接体现着游戏公司与玩家之间的微妙关系。这就好比"精心制作游戏不如收购其它开发商"；"精心制作的游戏不如滥竽充数的资料片"；"精心制作游戏不如专心研究游戏引擎"，"复杂劳动不如多量的简单劳动"等等。无可否认，游戏剩余价值现象使游戏更加凸显其商品特质，游戏公司为了利益不择手段的捞取剩余价值，构成当今游戏业一道特殊的风景。

## 百花齐放百家争鸣 剩余价值剖析

为什么会有游戏剩余价值出现?对于这个问题，盗版所作的贡献确实"功不可没"，它给游戏业带来的影响无庸置疑。伴随着CloneCD为代表的光盘复制技术、DemonTools为代表的虚拟光驱技术和eDonkey为代表的点对点网络共享传送技术被普遍使用，许多游戏软件公司开始重新审视加密反盗版措施的有效性，并开始了从单机迈向网络的转变，比如《剑侠情缘Online》、《轩辕剑Online》和《天骄:秦殇世界》等。不过对于那些能力有限的公司而言，自然不可能放弃单机市场而冒更大风险投身于网络游戏市场。于是，游戏剩余价值便成为最后的希望。


单机网络化——《剑侠情缘网络版》

纵览过去，游戏剩余价值可分为"品牌价值"和"引擎价值"两大类。其中"品牌价值"犹如"可口可乐"饮料发展历程一样，品牌早已成为"可口可乐"的优势。"可口可乐"公司利用老品牌带出新产品的策略，在包装盒印上"可口可乐公司出品"字样，来体现新产品与知名公司不可分割的关系，或者与其它公司联手打造新产品，力求让"可口可乐"品牌继续捞取剩余价值。游戏同样如此，在国内，"品牌价值"以"仙剑奇侠传"系列为代表而得到了淋漓尽致的展现，此游戏自1995年诞生以来，极好的口碑为日后捞取剩余价值奠定了坚实的基础。凭着最早的《仙剑奇侠传》DOS版，成功炮制出包括《仙剑奇侠传95版》、《仙剑奇侠传98柔情版》、《新仙剑奇侠传》、《仙剑客栈》、《仙剑奇侠传Ⅱ》以及玩具、模型、漫画、海报、T恤等琳琅满目的周边产品，给大宇资讯带来了难以计数的利益回报(我清楚记得《盟军敢死队Ⅱ》首发纪念画在连邦拍卖价200元~寒)。从中能够看出，游戏知名度直接决定"品牌价值"的多少，知名度越高带来的剩余价值也就越多。



游戏周边是剩余价值不可缺少的环节2



游戏周边是剩余价值不可缺少的环节

"品牌价值"与开发商还存在合作与转移关系。正如《仙剑奇侠传Ⅲ》交给上海软星开发一样，合作使上海软星利用"仙剑"品牌制作游戏，等游戏发售后双方公司都将从中受益。可能你会质疑 上海软星在开发《仙剑奇侠传Ⅲ》时，同样要进行声势浩大的宣传，同样冒着失败的风险在进行研发，应当不属于剩余价值范畴吧?错，这种保守的风险收入已经是剩余价值不可缺少的部分，只是上海软星在《仙剑奇侠传》系列深入人心的品牌保护下，价值风险较小而收益更高罢了。

除了制作商延续"品牌价值"外，代理商也有着捞取剩余价值的机会，前期掀起轩然大波的《传奇》纠纷事件就是一个证明。众所周知，《传奇》商标权和版权原本归属韩国ACTOZ独家拥有，盛大只是在国内扮演代理商的角色。因此ACTOZ公司单方面终止授权，在法律上是完全合情合理的。但盛大为了延续"传奇"品牌带来的价值，利用自己多年代理过程中对《传奇》的了解，私自在原有《传奇》版本上修改，并将新版本取名为《热血传奇》。虽说这种后续版本和韩国没有关系，但大家却忽视了一点——《传奇》有口皆碑的"品牌价值"已经归盛大所有。另一方面，盛大还借助"传奇"品牌开发出了《传奇世界》，双管齐下吸引老玩家和新玩家。盛大和韩国ACTOZ的事事非非分分合合都说明了一个道理："品牌价值"比游戏本身更重要，获得了"品牌价值"就等于是获得了游戏。



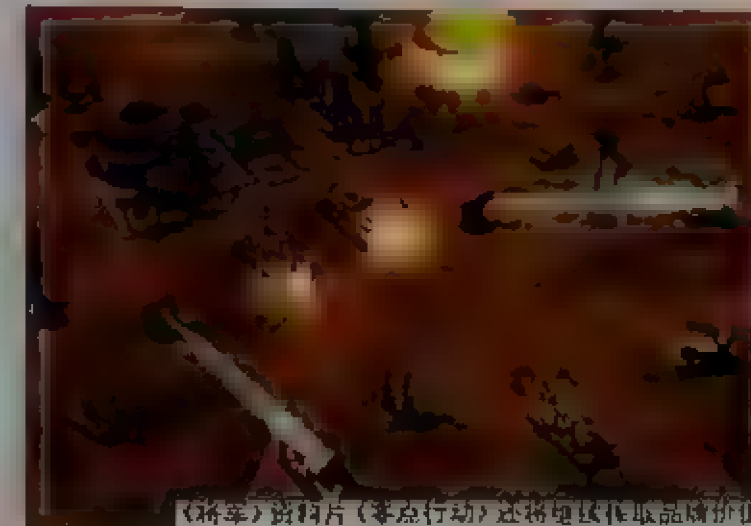


这个就是号称全面打倒CS的游戏，真是贻笑大方

对比国内游戏剩余价值的不成熟，国外游戏剩余价值则表现得老谋深算。知名游戏公司以"可口可乐"品牌发展为榜样，通过老游戏带出新游戏的策略方针，来延续"品牌价值"。就如《盟军敢死队》带出《罗马执政官》，《生化危机》带出《恐龙危机》，《三角洲特种部队》带出《联合作战》一样。这为剩余价值的获取带来了不可估量的机会：如果新游戏大获成功，那么老游戏也将从中受益；即使新游戏面临失败，也不会影响老游戏的品牌。同理，一些小公司的游戏作品，为了吸引更多玩家关注，也开始借助流行游戏品牌大作价值文章。比如近期市场上出现了《命运战士Ⅱ》、《沙漠风暴》、《世界新次序》、《反恐特警》、《全球行动》号称"全面打倒CS"的FPS游戏，但现在看来，却并没有一款游戏能取得真正打倒CS那样的成就，毕竟CS才是玩家心目中[illegible]品牌标准，厂商希望赚取更多剩余[illegible]望，最终只能以失败而告终。

对于新成立的游戏公司，通过与大[illegible]合作中的两极分化，剩余价值[illegible]生。其中EA算是国外"品牌价值"[illegible]是当之无愧的资本家。旗下收购了[illegible]戏开发公司，小公司借助EA[illegible]戏，EA又通过小公司来降低游戏[illegible]缩短周期，不断推出全新作品来捞[illegible]值。虽说这种主仆合作关系能在[illegible]受益，但结果却并不像想象中那样[illegible]RTS鼻祖Westwood关闭事件就[illegible]范。Westwood在1995年凭借[illegible]一炮走红，EA当初正是看到《命令与征服》[illegible]潜力而将Westwood收入旗下。双方[illegible]7年的合作中，先后推出了"命令与征服"[illegible]的10余部作品，Westwood为EA带[illegible]大的商业回报。但随着EA重组计划[illegible]3月31日，历经18年风雨历程的Westwood终于倒下了。Westwood再也没有[illegible]风发，《沙丘魔堡》、《银翼杀手》、[illegible]服》也都成为了历史。不过这并不[illegible]值因此结束，"命令与征服"的[illegible]了资本家EA自己。EA通过制作[illegible]服·将军》以及资料片《将军[illegible]着"品牌价值"，一方面[illegible]得。即使很多小组有着辉煌的[illegible]了品牌带来的剩余价值，都会[illegible](Westwood)失败的命运。

"品牌价值"在员工与公司方面，[illegible]"福兮祸所伏、祸兮福所依"的关系。6月30[illegible]"暴雪"事件就是一个信号，Erich Schaefer、Max Schaefer、David Brevik[illegible]副总裁Bill Roper四名高层员工[illegible]职，并准备创建新的游戏开发[illegible]站、洽谈新出版商和投资人，[illegible]消息传出后，所有玩家都为"暴雪"[illegible]到担忧。因为大家都[illegible]坏神》、《星际争霸》[illegible]离去的四人身上，并将"暴雪"[illegible]转移到这几名高层员工身上，[illegible]日后创建新公司埋下伏笔，Bill Roper[illegible]


《将军》资料片《零点行动》还将继续榨取品牌价值





拉将离开暴雪，创办新公司捞取剩余价值，因此

以理所当然的延续"暴雪"系列，可能未来会出现"暴雪"和 Bill Roper 两款完全不同的《暗黑破坏神Ⅲ》或《星际争霸Ⅱ》哟。但这只是一个信号，回望过去，几乎著名游戏开发公司成员都有着相同的遭遇。譬如策略游戏《文明》制作人席德梅尔离开了原公司 Micro-prose 组建新公司 Firaxis；CAPCOM《生化危机》制作人冈本吉起辞职创建新公司；《盟军敢死队》首席设计师 Gonzalo Suarez 传闻离开 PYRO；《合金装备》小岛秀夫独谋划策……这些成功人士都希望借助原公司品牌，使自己创造的新公司能先发制人。这同时也折射出游戏公司内部体制矛盾，一旦资深人员掌握了技术和资料，很可能另起炉灶捞取"品牌价值"。

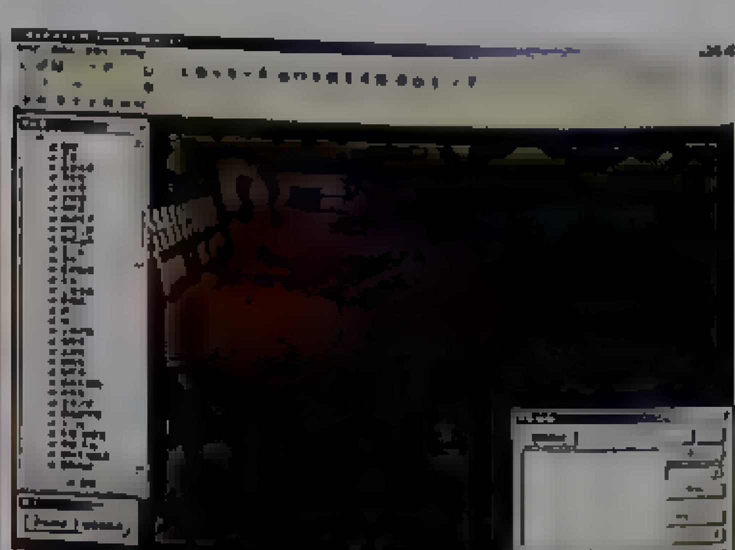
"引擎价值"则是指利用游戏原作引擎，开发后续作品捞取剩余价值。提起游戏引擎，相信大多数玩家都很熟悉，它的作用是将游戏画面、性能、关卡、音乐、操作等错综复杂的元素融合在一起。可以说，游戏引擎是游戏最重要的元件，决定着整个游戏的好坏，指引着整个游戏表现水平的发展方向。正是因为引擎与游戏之间的关系，"引擎价值"便成为剩余价值的另一种表现形式。由于制作引擎是非常枯燥、复杂和漫长的过程，大多数制作小组根本没有能力去独立完成。就在这个特殊时期，有人琢磨出了一种事半功倍、偷工减料、急功近利的"创作理念"——引擎重复使用。这种理念的诞生，使程序员都能借用原作引擎，不断为其添加内容来完成"新游戏"创作，从而节省开发时间和开发费用。简单说，如果引擎拥有的技术水平超前，在短时间内不会被淘汰，那么其所赚取的剩余价值也就越多。这种做法早已在国内外司空见惯，甚至在游戏业有一条不成文的规定："经典游戏发售正式版后，都会以资料片方式捞取剩余价值"。当然，近期《刀剑封魔录·上古传说》、《圣女之歌Ⅱ撒雷母天使》、《战场 1942：秘密武器》、《三角洲特种部队：军刀小队》、《分裂细胞 潘多拉的未来》、《彩虹 6 号·雅典娜之剑》确实是由于前作成功，游戏公司以资料片来充实游戏内容。至于剩下的作品就有点滥竽充数，诸如《卧虎藏龙.青冥剑》与《西藏镇魔曲》，《大秦悍将》与《抗日.血战缅甸》，《楚留香新传》与《新绝代双骄》，《神雕侠侣》与《小李飞刀》大都换汤不换药，游戏耐玩性大打折扣，随着创意的消声匿迹，在短暂的震撼后，就只剩下空虚和无味了。这就像著名代理公司 EIDOS 总经理所说："游戏并不在于它是哪个小组制作，它是什么类型，好玩的游戏才是好游戏"。

"引擎价值"另一种表现形式要归功于 MOD（modification）。这种剩余价值的体现方式与官方资料片形势的区别在于，开发公司不再扮演资本家的角色，它们通过出售或免费公布引擎代码和编辑器，使玩家自己扮演"资本家"角色。通过动手创作或修改喜欢的游戏，在不知不觉中达到创造游戏剩余价值的目的。像 Id Software 和 Digital Extremes 老牌引擎开发商，更是将目光从游戏娱乐转移到引擎技术上，不惜血本与 ATI 和 nVIDIA 硬件厂商进行技术合作，将各种画面特效引入到游戏引擎之中，对于游戏本质内容是否吸引玩家根本不屑一顾，只是希望通过买卖引擎来达到垄断。最成功的莫过于《虚幻》引擎，根据不完全统计，利用该系列引擎创造出的游戏有《反恐特警》、《北欧神话》、《喋血街头Ⅱ》、《佣金杀手》、《彩虹六号Ⅱ》、《幽浮：战神 3000》、《杀出重围》、《虚幻竞技场》、《神偷Ⅲ》等几十款作品。它也为教育、建筑、武器等领域打开一片新天地，比如 Digital Design 公司采用《虚幻》引擎制作过巴黎圣母院的内部虚拟演示，Zen Tao 公司采用《虚幻》引擎为空手道选手制作武术训练，Vito Miliano 房地产公司采用《虚幻》引擎来创作建筑软件等，引擎所产生的价值已经超过了游戏本身价值。相比国外 MOD 的大红大紫，国内 MOD 显然还处于萌芽状态。虽然欢乐亿派率先推出《血战上海滩》幻影特工编辑器，但这并未改变国内公司我行我素的现状。制作公司对于引擎代码保守如瓶，严重阻碍了国内 MOD 引擎推广。国产游戏如何找寻自身的发展道路，看来是值得各大厂商深思的问题。

## 走在艺术的边缘 绝对剩余价值

在国外，每个人的兴趣和爱好都可被塑造成为某种"艺术"。篮球迷认为篮球是艺术，二战迷认为战争是艺术，火车迷认为是火车是艺术，股票迷认为是炒股是艺术，游戏玩家也当仁不让的将游戏封为艺术。既然被称为艺术，游戏便不再如娱乐那样简单。艺术造就了更多的剩余价值。仅在近期改编的《未来战士Ⅲ》、《忍者神龟》、《黑客帝国》等几款游戏中就能看出，由于游戏在漫画、电影、音乐之间能够相互转变，游戏发售前就等于获得了成功。即使游戏本身质量较差，也能创造《黑客帝国》游戏一周销售 300 万套的纪录。归根结底，传统的艺术领域有很多值得游戏公司学习的地方，但只停留在原封不动的照搬水平，就不能再称之为"艺术感"了吧！

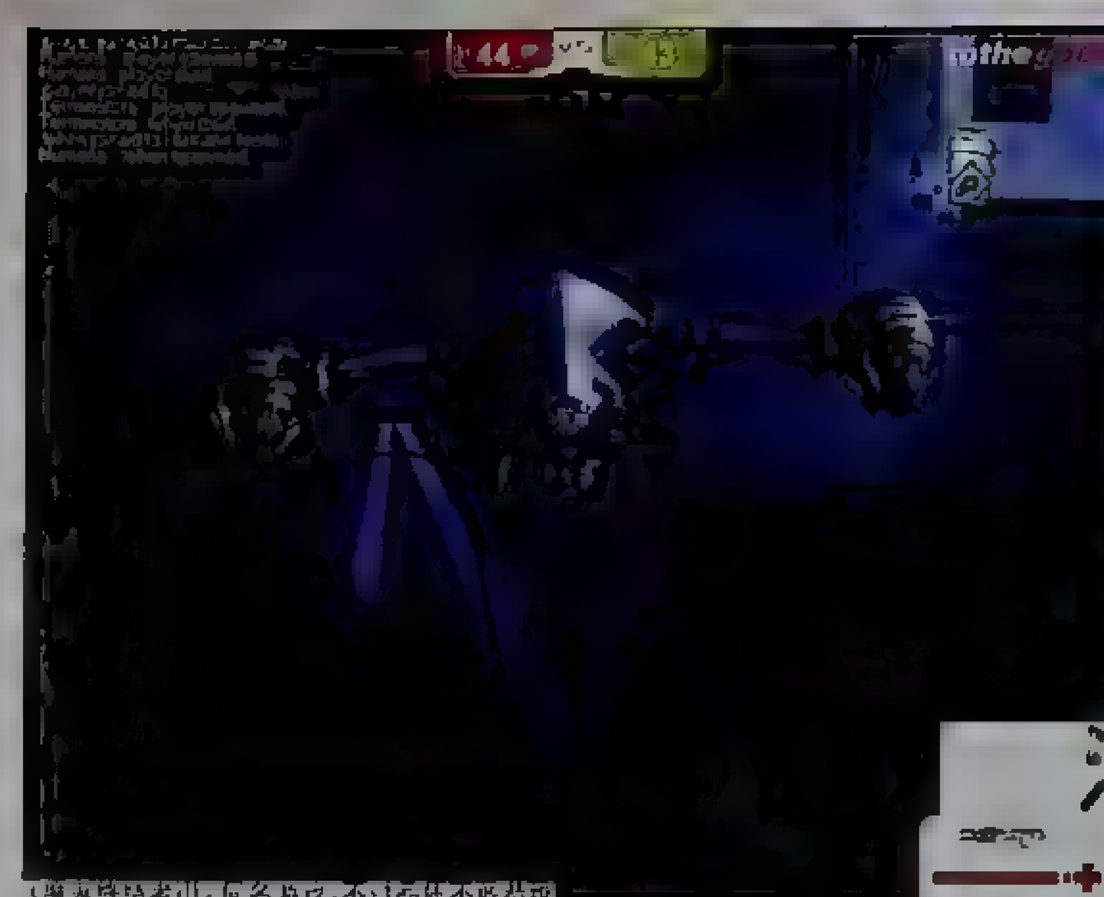

西山居购买《无人永生》引擎制作的《天王》

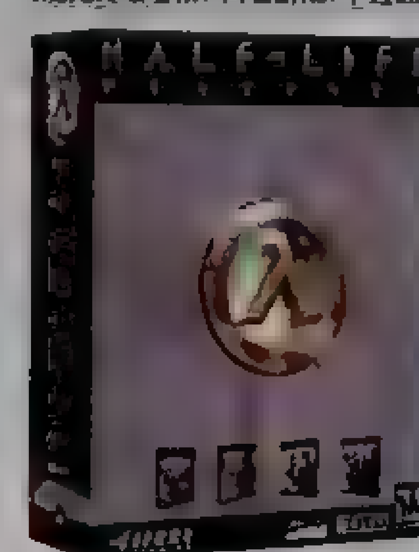

《血战上海滩》附送的编辑器，有点意思


Novalogic 公布了"三角洲特种部队"系列的新作《联合行动》


引擎重复使用在国内早已屡见不鲜


谁会想到 CS 只是《半条命》MOD 呢！





《半条命》全套合集包，但价格也是不菲的哟




其实剩余价值的体现并不局限于此，游戏本身的产品系列化也能成为剩余价值。独具慧眼的游戏公司往往会在游戏推出后，以所谓豪华版、合集版、纪念版来榨干最后的剩余价值，资本家的狡猾和险恶在此得到完美再现。以经典游戏系列为代表的《半条命》、《盟军敢死队》、《古墓丽影》、《彩虹六号》、《极品飞车》、《生化危机》等，无一例外都推出了各种游戏套装。就连上个世纪老得掉牙的《恶魔城》和《魂斗罗》，也被柯纳米以纪念版方式发行，在电脑上赚足了钞票。这不仅吸引了老玩家的收藏欲望，也使游戏公司获得艺术价值的回报，一举多得何乐而不为呢。

## 剩余价值任重道远

国产游戏从《血狮》到《烈火文明》，从《仙剑奇侠传》到《剑侠情缘》，托着沉重的步伐整整度过了七八年的风雨。但给我们带来的更多却是失望和叹息，恨铁不成钢的玩家也开始变得麻木。要想改变这种失败的局面，夸大其词的宣传以及爱国热情诈骗应该结束了。只有竞争有序的市场才能保证各方利益，才能杜绝剩余价值出现，创造出真正的经典，推动游戏业的健康发展。■


经典漫画重新登场

笔者特别声明：所有观点和理论仅指剩余价值本身，并不针对任何相关游戏，请不要向我乱扔垃圾。



# 仙劍奇俠傳 叁

## 鑄劍英雄自白書

文稿提供/上海软星　整理/东东

终于到了《仙剑奇侠传Ⅲ》发售的日子了！我们的连续前瞻报道也将在这一期结束，谢谢大家三个月来的捧场！在看到这期《家》的时候，想必诸位都已经或者即将玩到《仙剑奇侠传Ⅲ》的正式版本了吧！所以关于游戏本身，我们就不再多说啦。但是，本期报道并非无料可做，恰恰相反，我们抓获了做完仙三企图逃跑度假的创作人员13名（其余更多在逃），采用强迫观看《还猪哥哥Ⅲ》等惨绝人寰之酷刑，终于使其写下自白书，招供了他们在制造仙三背后的大量内幕信息……并附有他们办公桌的现场照片。下面，第一个交代问题的是……在团队中民愤最大的……

### ■运营总监 工常

遥控中??！看来监工已经不成了啊

研发游戏的感慨！

在游戏界打滚了几年，一路上风风雨雨，熬夜加班是常态，不顺是家常便饭，有时忙起来，家人爱人抱怨一个多月没见到我，现在想起不禁汗颜惭愧。但我很感谢所有在我面前出现的总总不顺，它使我强壮，也使我"变形"，现在头愈来愈大，头发也减少了不少，皱纹也多了，整天坐着导致身体也胖了，真是研发摧人呀！——笑！

仙剑奇侠三的挑战！我在仙剑奇侠三里是担任监制的工作，进度、沟通、品质是我要负的责任，所以在研发团队中我是扮演大黑脸的角色。在组织中扮演黑脸不但要有勇气，还要有强壮的心脏接受职员的厌恶，但我心里早有准备——笑！为了让上海软星有最好的发展，也为了给玩家最好的游戏，我必须善用公司每一分资源，更必须让这群有能力但年轻浮躁的同事们朝统一的方向苦干实干。为了达到这个目的，必要的严格是必须的手段，必要的残酷是必经的过程，说到这里，让我想起一个令我甚有感触的笑话，这笑话我相信有不少职员会蛮认同的……呵呵。

夜深了，张老师批改完最后一份试卷，疲惫的扭开收音机，想听音乐放松一下。

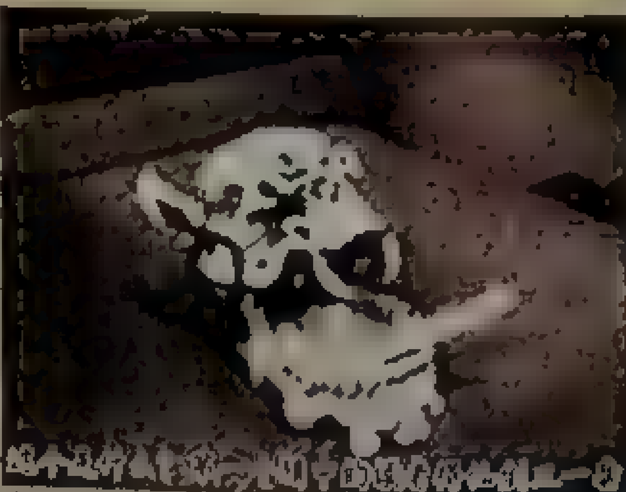
这时候收音机里传来DJ的声音："XX中学三年X班全班同学一起点了一首歌，要把这首歌献给他们最敬爱的王老师听，感谢他多年来给他们出了无数道的练习题，尤其是过年期间……使他们得到了宝贵的练习机会……"听到这里，张老师的眼睛湿润了，心力憔悴的脸上露出了一丝笑意，心中想着用心良苦有人知呀！

接着，DJ又继续说道："现在，就让我们听众一起来听这首——《你没有好结果》！"

上海软星的大宇仙剑奇侠三！仙剑奇侠三是上海软星开办至今最"难缠"的作品，不但投入人力与金钱最多，而且研发人员加班最苦，被要求最严，被责骂最多，以上可以用血流成河来形容这个惨状——笑。但相信辛苦耕耘是有回报的，我相信《仙剑奇侠传Ⅲ》在可玩性、美观性、技术性三方面即使不能让所有玩家满意，但绝对是一个好的开始，也是灿烂黎明的第一声晨钟！因为上海软星未来将会时时鞭策自己做出更好的游戏，让玩家看到游戏中是没有政治纷争与困扰，只要是黄皮肤的东方人，大家一起来爱玩大宇的游戏！展望未来，大宇集团之上海软星在游戏界要贼说一统江湖是痴人梦话，但我希望上海软星未来将会笑傲江湖！

对工常借自白之名大做广告的行为提出严重警告。不过鉴于其自白书字数最多，属于交代比较彻底的，免于处分。其实是东东本人已经做了《家》的永久责任编辑，每日催稿之中，对于工常兄的痛苦深有体会……须知被骂不易，骂人更不易啊……接下来有请虽然资历很高，但仍胸怀热血的青年——

### ■研发总监 笑犬



在游戏这行业一个不小心就做了8年之久，今年已经是第9个年头，年岁不高但是在这行却算是老狗一条~看了无数的业界风雨浮沉，也看了无数的人在这里来来去去。数年前，国产游戏在亚洲至少还排的上第二，第一不用说当然是日本……时至今日，国产游戏发展的状况甚至已经比不过韩国，韩国的游戏从以往是一个可笑的对手，似乎一夕之间变成了可敬可畏的对手……我常想，这之中到底发生了什么事？发展的比别人久，市场也不比别人小，到底有什么理由今天比不上人家？

一提到这，就有许多推托的说辞，怪东怪西，说白了就是多是理由太多，却行动太少，就我自己而言，我只想做好我分内之事，只关心这行还多少人有使命感，最近看了杂志上几篇某号称业界名人者将数个游戏厂商连番大肆批判的文章，更让我不禁去想，这名人既然这么厉害~这么多年来怎不见他做个几款大卖佳作来挽救一下只剩半口气的国产游戏??搞了那么多年看到的依然还是骂的人多，做的人少……大家都习惯只动嘴巴也喜欢只动嘴巴，但是有多少人愿意卷起袖子跟我们站在一起，为着游戏事业奋斗？想想一定相当的有限吧……

这行很辛苦，有着各式各样的艰难险阻，常常让我累的想发疯，想逃走，但是一想到如果我们放弃，这行业将要更加衰弱，虽然说有着各种问题困扰着我们，但是一想到人人都打退堂鼓，当国产游戏有一天消失了，到时也不用谈超越美日，大家也不必骂也不必嘲笑了……

说了那么多废话，也搞游戏搞了那么久，我想说的只有一个，也只有一种单纯的想法。就是"不论眼前有多高的刀山有多深的油锅我们还是会往前走，直到得到我们要的目标为止！"

我还是衷心的希望玩家能够继续支持（当然，若我们还是不争气，己所不欲，您不需勉强），给予鼓励和改进的方向，若看不顺眼或是觉得我们太肉脚老是做不好，拜托！请加入请参予！给国产游戏更多的新血与热情~

最后。不论有任何理由，如果做得到的话，请务必玩玩上海软星所做的仙剑三，亲身来感受一下中国年轻一辈制作群对游戏的热血温度。

说话永远比做事容易。这条道理自古传到今，没人能改，呵呵，所以笑犬大人也不必如此激动。笑犬的自白中，有一个单词让我非常感动——只关心这行还多少人有"使命感"。"使命感"，这个词让我感觉到一个游戏理想主义者的有力的心跳，有千百颗这样的心跳，中国游戏就还会有可期待的明天。看完笑犬热血的宣言书，大家还是放轻松点，读一读贝勒的风花雪月如何？

### ■主企划 贝勒

两年了……眼看仙三在自己手中缓缓成型，心中真有说不出的感觉。

每次想到仙三，眼前总是幻化出一个女子，数着花瓣，一片、又一片……他爱我、他不爱我……直到最后一片。倾心于原始而古老的小小迷信，合自己心意时，便窃喜，若不合自己心意，便一边劝自己不相信，一边推翻重来……那种浴在爱中怅惘而焦虑的表情，与仙三中的男女是如此的契合。

问着自己是否喜欢对方，想着对方是否喜欢自己，现在怎样，将来如何，在得失之间，甜蜜而忧郁地算计着终身……直到有一天，顿悟了无论怎样，喜欢就是喜欢，不计较得失，为对方可以舍弃自己的一切，唯一想要的，就是对等的爱……于是，真正学会了爱，学会了享受爱欲的甘苦，轮回中茫茫的来生来世，便暗暗流转起来……

回想两年来为仙三辛苦的日日夜夜，所失去的实在太多，每况愈下的身体，渐行渐远的故乡与故旧……得到的，只是仙三这样一个故事、一个梦，看似不值得，但，有多少人一生中能有机会用两年的生命造梦，又有多少人能用自己的梦带给更多人感动呢？虽然仙三陪伴大家度过的时光，可能只是几十个小时，但希望仙三带给大家快乐，会是永远。

悠然想到中学时的一首旧作：

在你坐卧行止的居处
古老的北方宅地
兀然有一袭白衣飘落
尘封一层
苹覆一层
千年岁月又掩埋一层一层
而你发香依然
白衣依然
那气息仿佛光
只在劫灰扬起的刹那
被我窥见

那种惊艳的感觉，一路从十年前飘飘荡荡而来，温软地捕住我，仿若仙三，恍如姻缘……

不知道贝勒兄当年有没有苦苦的写过高考作文，如果当年有"一诗夺魁"的判卷法，恐怕贝勒兄也能有此殊荣呢。男人形容一个自己最爱的东西，莫过于将"它"写作"她"，将它比作自己的情人。如果说仙三是贝勒的爱人，那么每一个玩家对仙三的认同汇集起来，就是这位爱人对贝勒的回报了吧！但愿贝勒能拥有最大的回报……下边的自白书来自于酋长……

### ■主程序 酋长



酋长的耳机

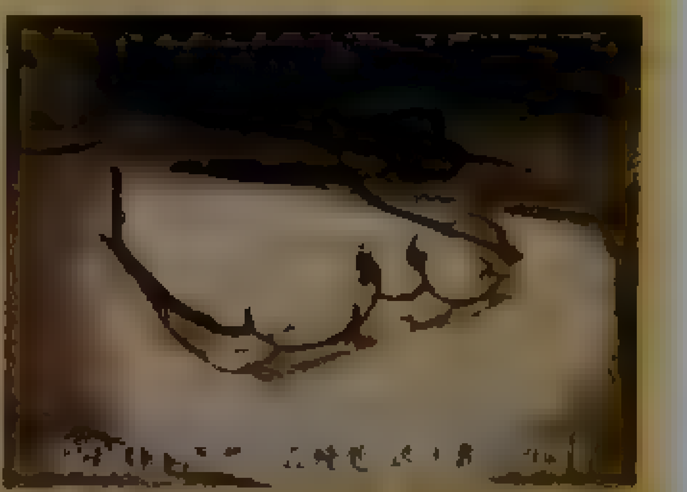
我接触的第一个PC游戏就是《大富翁Ⅱ》，"突破是我们的每一步！"几个大字给我留下了很深的印象，从那以后我就对游戏编程产生了浓厚的兴趣。在2001年8月加盟北京大宇软星的时候，能够参与《大富翁Ⅵ》的开发，对我来说是个不大不小的惊喜（就"大富翁"系列来说我还是最喜欢二！）。

而接下来我又有幸参与我另一款最喜欢的游戏的续作——《仙剑奇侠传Ⅲ》的开发，对我来说则确实是个不小的惊喜……一转眼，将近两年的时间就这么过去了……开发的历程可以说是很"曲折"的，有[illegible]的时候，也有困惑的时候，有大家开心讨论的时候，也有争[illegible]的时候，有沾沾自喜的时候，也有失落彷徨的时候，有大家一起[illegible]大笑的时候，也会有独自一人黯然落泪的时候……如果说所有的努力都是为了献给玩家一个好的GAME，那不能完全说明我的心情，对我来说，我只是想做到问心无愧。回首两年来，心情随项目的进展几起几落……仙剑三的开发给我们带来的压力远超过我们自己的认识，仙剑对我来说不再是简单的一个GAME而已，它是我生命中浓重的一笔，这一笔代表的远远比一个GAME要多很多。

在编程中我能找到很多乐趣，对我来说游戏编程给予我更多的[illegible]趣……欢迎拜访仙三世界，我是房燕良，请大家支持正版，另外请爱护环境，节约能源，我们只有一个地球。

的确，人的一生中，最让我们心动的，莫过于创造一[illegible]东西。在多少年后，翻开厚厚的《游戏编年史》，能指着其中[illegible]目对自己的孙子说："瞧，那时候爷爷就在做这个东西。"[illegible]比这个幻想更让一个真正的游戏人为之心动的呢？另[illegible]绿色和平主义者，在此时仍不忘宣传环保理想，[illegible]乎有点过于正经？稍安，接下来比较轻松的[illegible]……

### ■企划 某树



菜鸟飞过柳梢头。

话说岁月如飞刀，它刀刀催人老。某大师曾指出"……也催猪老呢"。于是，当朋友问我毕业后就跑去做游戏的感想如何，我说：你有看过被单[illegible]的猪油渣吗？就是那种蜷缩的、[illegible]巴巴的、[illegible]可怜的东西，觉不觉得和现在的我很像？

两人沉默。

菜鸟飞过柳梢头(飞不动啦)。

因为夜间睡眠质量从来都不佳，我经常会在早晨的公车上打瞌睡，睡到物我两忘处，早已分不清身在何地，就会不顾一切往车厢地板上倒，往邻座乘客身上倒……真是很没面子 :P

二月，刚刚接触到剧情编辑的我，总是没有办法把心目中的剧情很好地表现出来，内心苦闷异常。某日早晨，上车后评估情势，旁边是位看起来很和蔼的欧巴桑，就算不小心靠在她身上应该也没什么吧，三十分钟后，开始瞌睡连连，不晓得睡过了多少时候，眼前突然出现主程序的脸，精神一振，忙大声道："这星期还有 5 个 BUG 没修呀!!"

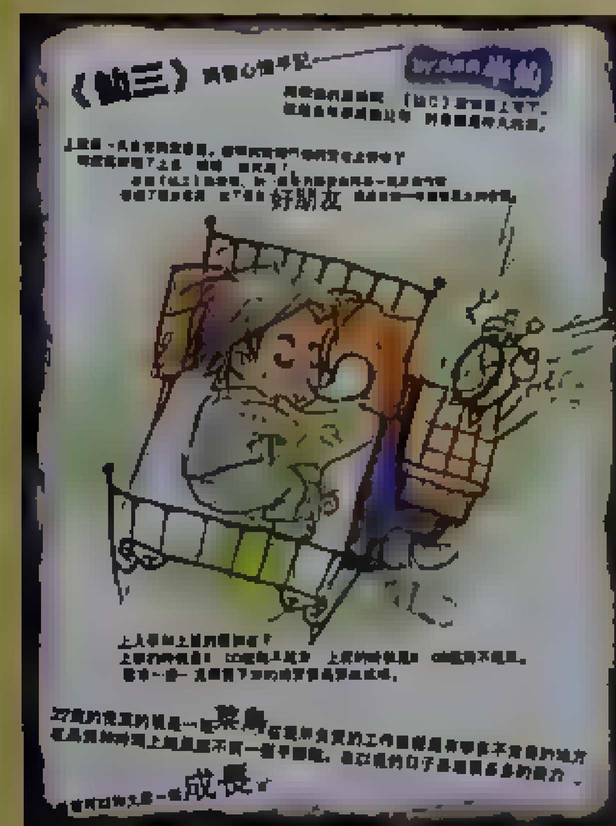
惊醒……

慌忙四顾，欧巴桑看我的眼神好像在看超级小强 @_@

还好已经快到站了，飞速跳下车，直到公车拖着一路黑烟开很远，我都还没回过神来。抬头看看马路对面公司所在的大楼，心中一片茫然……颇有古人所谓"恍如隔世"之感

菜鸟飞过柳梢头(继续飞)

不错，某树先生在公车上还能找到睡觉的地方，这点就比我强(我是每天在地铁里站着玩 GBA 打起一天的游戏精神的)。但是，某树在交代问题时只提关于他靠上欧巴桑的无聊事实，只字不提他靠上 PPMM 的有趣事实，这一点很不老实！令自白书的可读性大打折扣。勒令下期继续详细的交代……到了美术们交自白书的时间了……确切的说，是自白画……



## ■美术 半仙

还是美术们比较老实啊，连自己那般的形象都如此坦白的表现出来了，这比企图靠酸诗蒙混过关的某贝勒好多了，值得表扬！美术的自白书就用图表达，那么程序的自白书就是……"D0 CF 11 E0 A1 B1 1A……"？这是决不允许的！程序酷 J，用规范汉字翻译你刚才提供的程序代码！

## ■程序 酷 J



这里不错，自己做的？黑白的看不出有没有……

性别：男

血型：O

身高：1.80M (只差一点点)

喜欢节奏明快的摇滚乐，Rap 等欧式音乐。性格外向开朗。热爱大自然及动物。

在有时间的情况下还舞弄两下双节棍，会的花样还不少。

除上述爱好外，更专心于程序设计，只要两手一放到键盘上满脑子全都是程序实现这样，程序实现那样(尽管许多都只是想在心中，快近似于痴呆了，不理解吧！)

工作时常听音乐，原因是这样不会让脑子乱(因为外面的声音实在是太噪杂)

还会不时发出刺耳的歌声(我也不打你，我也不骂你，我会用我的歌声摧残你　PS：够狠吧，警告你不要惹我哦！)

《仙剑奇侠传Ⅲ》中的主题接口，大地图，主系统接口，交易系统等所有游戏辅助系统部分及一些小游戏都是出自我手。

《仙剑奇侠传Ⅲ》在其制作诸多方面都无不是一种挑战。希望可以将快乐带给你们

对于程序酷 J 的自白书，我的唯一看法是，选择酷 J 担任《仙剑奇侠传Ⅲ》的程序而不是音乐制作，无疑是上海软星在整个开发过程中作出的最正确的战略决策之一。下面是企划七喜给我们带来的独幕小剧本。

## ■企划 七喜



只看见很……

凌晨 2 点，回宿舍的路上

这是一个危机四伏的夜晚！虽然看起来马路上空无一人，但是我知道无数敌人就潜伏在阴暗的角落，渴望着下一个牺牲者的到来。他们对鲜血的渴望超出了我的想象，但我决不会就此放弃前进的脚步，毕竟，我仍在寻找生存的意义。我知道，如果我害怕了，犹豫了，停下前进的脚步，那么黑暗将无情的把我吞没，而后，我将再也见不到那给与我光明与温暖的她

左边的树丛里黑影一闪而过。虽然我知道那只是敌人的诱敌之计，真正致命的攻击一定将会来自右边，但我还是装作中计的样子，将唯一的武器对准左边，心中期待着黑暗中的敌人现身发动攻击那刻，那一刻敌人的破绽最大，我必须集中精神，时间不多了……

但是预想的攻击并没有来，敌人的阴险狡诈出乎我的意料之外，我猛然转身试图发现一些线索，但敌人显然已经预料到这一手，他们隐藏的很好，我的手心开始出汗，也许今天我不能回到她的身边，但是我必须坚持下去，决不能在此刻倒下。

下雪了，冰冷的雪花打在脸上，在温暖的南方，这种天气一定是敌人的阴谋的一部分。果然，在我感到眼中刺痛的时候，敌人从四面同时发起了攻击，我用尽全力举起武器，按下那磨损的机括。在蓄积已久的古代机械力量释放的同时，发出声波破坏炮的大范围攻击……

敌人也低估了我的实力，在我双重的打击下不得已放弃了攻击，落荒而逃。而我终于能回到她的身边，再次享受温暖与幸福。

演员表

我：仙三的小企划。

她：我的宝贝床垫

武器：上海居家旅行必备随身物品，雨伞。

敌人：夜晚游荡的猫猫狗狗。

声波破坏炮：我的破锣嗓子；)

多么完整的剧情，多么强大的勇者，多么丰富的 NPC，多么刺激的战斗，连这样无聊到极点的回家事件都能被演绎成如此精彩的游戏剧本，我们对有伟大的七喜大人参与的《仙剑奇侠传Ⅲ》还应该有什么怀疑吗？接下来的自白书来自于程序牛奶瓶，是比较简练的。



## ■程序 牛奶瓶

偶最喜欢的游戏类型就是 RPG 了，能做 RPG 好高兴！

虽然做的是 RPG 里我最烦的战斗……但是没关系，这回可以加上好多秘技，不用打也能通关了，呵呵！

在自己做的游戏里给自己加密技也有这么快乐吗？狂汗一百遍……我怀疑牛奶瓶加入游戏制作团队的动机就是从根本上修改游戏，鄙视之。建议严格审查，以防这样的另类分子混入团队。另外，牛奶瓶，必须老实交代埋下的全部密技，写成书面文件，由我保管。得到密技这样的精神食粮以后，接下来我们要享受物质食粮了，这就是胃妖为我们带来的……

## ■美术 胃妖



从老家成都回来，大包小包。

包包里面有：麻辣牛肉干两袋，五香牛肉干两袋、麻辣拌兔丁一盒，鲜辣豆腐干十袋、川味香肠两节，灯影牛肉丝三包、家里自制泡菜一包、花椒一袋、辣椒一袋……

哈哈哈，好爽！！这些可都是我的储备"粮食"耶！！

当然忘不了大家，于是乎第二天便捡三挑四包了一大包带到公司去，午饭时间和大家分享——(得到一个大大的拥抱，呵！！)

受到了没有预期的欢迎^_^，开心！！

每个人都是一边叫"辣呀——"，一边猛吃，笑容在汗水和通红的脸中飞扬，让我也一边惊叹一边佩服——真强！！有人好象根本不碰辣椒耶！

真是一群有活力的家伙呀！看这大家这么开心，我的心情也变的非常好。想起来，在公司的这段日子，大家对我非常照顾，帮了我好多忙，带着我这只菜鸟努力的飞——飞不来有人教，飞不动了有人打气，要掉下去了有人拉一把。然后我这只菜鸟慢慢也会飞了，呵呵……能交到这么多好朋友真好呀！幸福……

啊——才感慨来着，东西已经快见底了，拜托，好歹也给我也留一块呀!!! 嗯！吃饱了好干事，大家一起努力吧！！

胃、妖、果然是名不虚传呀，不过……这是仙剑三自白书还是麻辣小吃(擦口水中：)——)说明书?! 简直太没有品位了，还是请看比较有古文文采的将军大人的自白吧。

## ■美术 将军



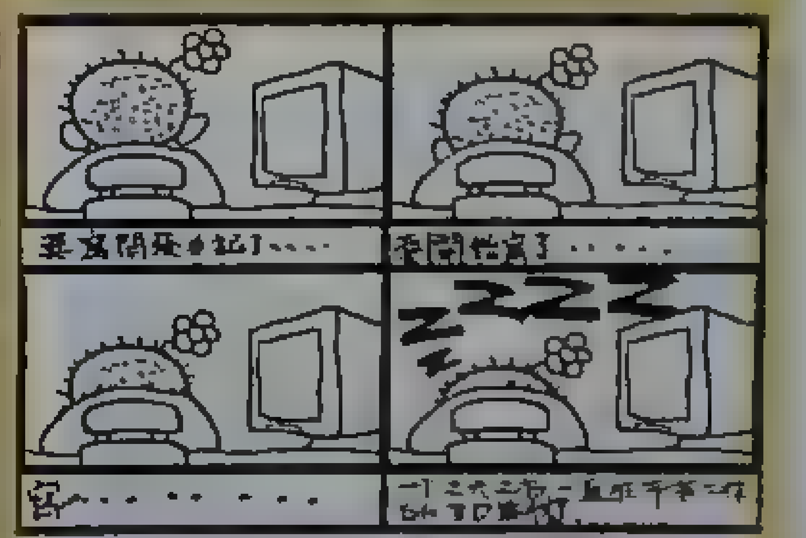
某日午夜时分，加班完毕回家休息，进屋后欲冲澡提神，取洗发膏抹于头上，打开热水器开关却发现滴水全无，遂怏怏离去，转而洗漱后就卧床而眠。

次日晨起(精气神恢复为全满状态)，轻松地刷牙洗脸，先是……手洗头，不料突然发现头上竟流下大片白色泡沫，大惊！心想这下完了，怎么会一夜之间白了少年头……稍作镇定，细闻却有一股清香之气，方想起此为昨夜所抹之洗发膏……哈哈大笑；)继续洗头！(向各位 MM 强烈推荐：将洗发膏抹于头上，过 5 个小时以上再清洗，效果会更佳……此为本人的经验之谈^^)

仙三就要同大家见面了，回想起参与研发过程中的点点滴滴，有许多的感动之处，我们将这种感动通过仙三传递给可爱的你……"送人玫瑰，手留余香"，当如此浪漫优雅的故事震撼你心灵的时候，我们也会得到如释重负的轻松和安慰

中国有句古语曰："众人拾柴火焰高"。庞大的仙三世界能顺利完美地呈现在你的面前，得益于团队良好的运作，大家的齐心协力。为了给你带来更多更好的游戏，我们"狂徒上海制作群"也会加倍地努力！

关于将军的洗头经验，我的意见就不要推广了……因为换……枕套和床单是很麻烦的事情……下面有请……



## ■美术 嘭嘭猫

两年的时间过得真快，转眼之间仙三就要出片了，回想起来，心里总有种莫名的感觉

刚进公司的时候，很开心，能和几个好朋友在心仪已久的公司里做自己喜欢的工作，这种感觉就是幸福吧

像大多数玩家一样，刚进公司的我对游戏制作的概念只有从杂志报纸上看来的零星半点，一切从头开始。游戏的制作过程不像它的结果那样美丽，中间需要全心的投入，很辛苦，不过我很开心，就像首我很喜欢的歌"痛并快乐着"

仙三的制作很辛苦，到后期时，每个人都是满负荷在工作，不少同事因为受不了而选择离开，也许"只有偏执狂才能生存"这句话才能形容游戏行业

制作一个好玩的游戏并不算什么伟大的理想，但它是个快乐的理想，不是吗？

为了理想！嗯，理想！这个曾经在教科书上反复教育我们……渐渐远离我们的东西，现在有了新的意义。理想并不……的东西，但是它必须是让我们能够在快乐中前进的东西。好，现在，最后一位的自白书呢？已经睡着了?? 果然是……

## ■美术 天戟

为什么美工总要画自己睡觉呢？半仙是，天戟也是……不许睡觉！我还要继续采访更多东西！好吧好吧，大家都累了，把超豪华版《仙剑奇侠传Ⅲ》给我，我就放过大家……怎么样？■

很累的——天戟

■名称 Lords of EverQuest ■类型 策略(ST)
■制作 Rapid Eye Entertainment ■代理 未定
■上市 2003.10 ■版本 英文版
A-




# 无尽的任务:领主

文/Kurdt

胆怯的小妖精和丑陋的兽人，惯于背后行窃和攻击的小偷，行为粗暴而强壮的山岗巨人……形形色色的种族和生物构成了一个让千万玩家迷失其中的幻想游戏世界——诺拉斯。同时也成就了世界第一MMORPG游戏："无尽任务"（EverQuest，后文简称EQ）！



由Verant公司制作的全3D在线角色扮演游戏EQ最早诞生于1999年2月，它以完全不同于UO的风格获得了众多评论家们的称赞，也迅速在角色扮演游戏爱好者和一般玩家中流行起来。从那以后，EQ系列就以几乎令人担心的速度日益发展完善，至今已经发行了5个版本。在今年底EQ2也将出现在玩家面前！

在玩家期待EQ2的同时，Sony Online Entertainment（SOE）却对外公布了一款以EQ命名的作品《无尽的任务：领主》（Lords of EverQuest，后文简称LoEQ），一款完全不同于EQ却又与EQ紧密相关的即时策略游戏。游戏由SOE旗下子公司Rapid Eye Entertainment制作开发，它到底与EQ有什么关系？让我们通过SOE公布的一些游戏细节来看看这个变异之作到底是什么样子！

## 故事主题

EQ作为一款MMORPG，自1999年2月诞生4年以来，在很多的玩家心里，它已经不再简单的是一款游戏，而是属于玩家的另一种生活方式！而现在SOE大胆地要玩家接受这样一个全新类型的EQ，游戏开发者首先要做的就是将LoEQ的主题和故事与以往的EQ紧密联系起来，以此来引起那些热爱EQ玩家的共鸣。

LoEQ的故事背景被设定在EQ的1000年前，众神之战刚刚结束，Ogres的首领Rallos Zek被永久地消灭。他的手下：食人魔、兽人和巨人失去了他们的力量和智力，一件具有神奇力量的史前古器具在战争中被带回了诺拉斯，并成为了三大对立派系之间战争的导火索！

以游戏开发者的话来说，之所以选择这样一个年代作为游戏的故事背景，也算是一个取巧的行为。在EQ神话中，失落的年代（Lost Age）虽然被提及，但在这个年代中究竟发生了什么事情却无从考究。SOE便是以此为题，设计了这一段被人们所遗忘的故事，是为了填补每一位EQ玩家认知的空白，为了让每一位不了解诺拉斯历史的玩家可以更轻易地接近LoEQ。



## 游戏类型

EQ是一款标准的MMORPG，如何顺利转型成RTS，并让所有EQ的玩家可以认同，这是SOE首先要解决的问题。在LoEQ的人物和怪物的设计上，绝大部分都来源于EQ，此外在LoEQ基本游戏元素的设定中，可以明显感觉到EQ的影响。EQ世界中的游戏限制、技能、种族、规则都会出现在LoEQ中。从LoEQ中的一个简单的任务来看，选择Lord Skass，一个Iksar的巫师进行游戏，你可以使用"召唤不死生物"的法术——召唤骷髅，但必须严格根据EQ中的设定进行召唤，即你所召唤生物的数量是与你角色本身的级别相联系的！





## 游戏系统

LoEQ与EQ联系最紧密的就是人物的升级系统，与大部分的RTS游戏不同，在LoEQ中，角色会随着游戏的进行不断地升级！在游戏中有15个主单位，称为"Lords"，他们可以在战斗中获得经验点而且可以装备隐藏在游戏大陆上的魔法物品。每一个Lord都是从1级开始，并且具有不同的关键技能：延缓敌人的移动速度；为队伍回魔；给队伍增加攻击力……所有的这些技能会随着Lord级别的提升而提升。不同的Lord可以装备不同的魔法物品。在LoEQ大陆上散布着近5000种魔法物品，包括EQ中著名的圣剑Ragebringer，甚至还有被玩家亲切地称为"鸭子"的锤！

## 画面引擎

EQ发行至今已经有4年的历史，以EQ的游戏画面，即便是在99年也算不上出色，在今天更是无法满足玩家的需要。当然也许EQ的玩家会说，游戏玩的是内涵而不是画面，但LoEQ要面对的却很多是没有玩过EQ的玩家，这样的人群对画面的要求会远远超过EQ玩家，所以在游戏画面引擎的开发上，SOE也期望有所突破。游戏开发者希望看到的效果是在一个屏幕之内同时显示200个单位！LoEQ使用的是全3D效果，这对游戏开发者来说是个不小的考验。尽管我们在SOE发布的游戏截图中看到了这样的场景，但以现在玩家电脑的配置能否流畅运行还是个未知数，希望SOE不会让玩家失望！

## 电脑AI

游戏的系统设定中有一个称为"智能队形"的系统。所谓的智能队形，就是电脑会根据你所固定的队伍自动进行编队。电脑会自动将"肉盾"的职业排在队伍的最前沿，而魔法师会在队伍的最后进行远程的魔法攻击。除非玩家发布特殊指令，否则Lord是永远不会冲上去与敌人正面交锋的，他们只会在队伍的后方，给整个队伍提供支援。这样的设定对不喜欢、不习惯微操的玩家来说是个好消息，他们不会再忙得手忙脚乱了！

## 平衡设定

一个RTS优秀与否的最基本标准就是游戏的平衡性是否出色。"星际争霸"之所以在今天依然能有如此多痴迷的玩家就足以说明问题！在EQ的设计中，战斗正是EQ中最突出，而且占优势的方面。每个新的技能和魔法符咒都与角色的等级紧密相关；唯一提升等级的方式就是执行任务。在LoEQ中，同样会有类似的设定，玩家的Lord可以不断地升级，这就意味着玩家在与电脑或者玩家进行对战的时候就多了一份考虑。但真正让玩家担心的还是游戏中不同单位之间的平衡性，如何平衡各个种族之间的能力才是SOE要下功夫的地方！

也许我们不应该对LoEQ过于苛刻，也许我们不该期望LoEQ为一款标准的RTS……也许它就不应该叫Lords of "EQ"……在EQ的阴影下生存，让LoEQ的前途更加不明朗！就像我之前说过的：EQ已经不再简单的是一款游戏，而是属于玩家的另一种生活方式！最终LoEQ的成败，还是等到今年第四季度它正式出现在我们面前时再作讨论吧。■



■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 英文版 A+




# 模拟人生 II

挂在六节资料片年刚的《模拟人生》列车终于驶离了EA的站台——时间正好，赶在了我们对第七张资料片厌烦之前。"模拟人生"系列堪称电脑游戏史上最成功的作品之一，它为EA带来数亿美圆的利润，不过，现在该是新人登场的时候了，对于即将发布的《模拟人生网络版》和《模拟人生II》，我觉得前者最终也许会变成一个图形化的ICQ，而后者才将真正继续并发扬前代中最有价值的那些东西。



## 一次完整的人生

在一代中，我们只有两种选择，扮演孩子或者是成人，而且孩子们永远不会长大，成人也永远年轻，可以说一代模拟的是人生中的某一个时间段，而二代将完整的为我们演绎生老病死的整个人生历程。当然，这并不是说每个人都得从襁褓状态进入游戏，事实上你可以选择人生的任何一个年龄阶段开始，但是随着游戏的进行，你会体验到岁月给你带来的变化，孩子长高了，少年变得成熟，中年人鬓添白发。

在人生中，变化的不仅仅是外貌，每个人都要选择自己的生活方式，或勤力，或悠闲，或功利，或与世无争，你的生活定位将影响到你的财富、地位和人际关系。这些属性的重要程度比一代有了更大的提高，成功人士的成功不仅仅体现在来接他上班的轿车越来越豪华，譬如在你寻求配偶的时候，一份体面的职业和一所精致的公寓将会为你带来更强的竞争力，而在一次PARTY里，身份显赫的你也会受到更多的关注。

世间无长生之人，时间飞逝，终于到了上帝

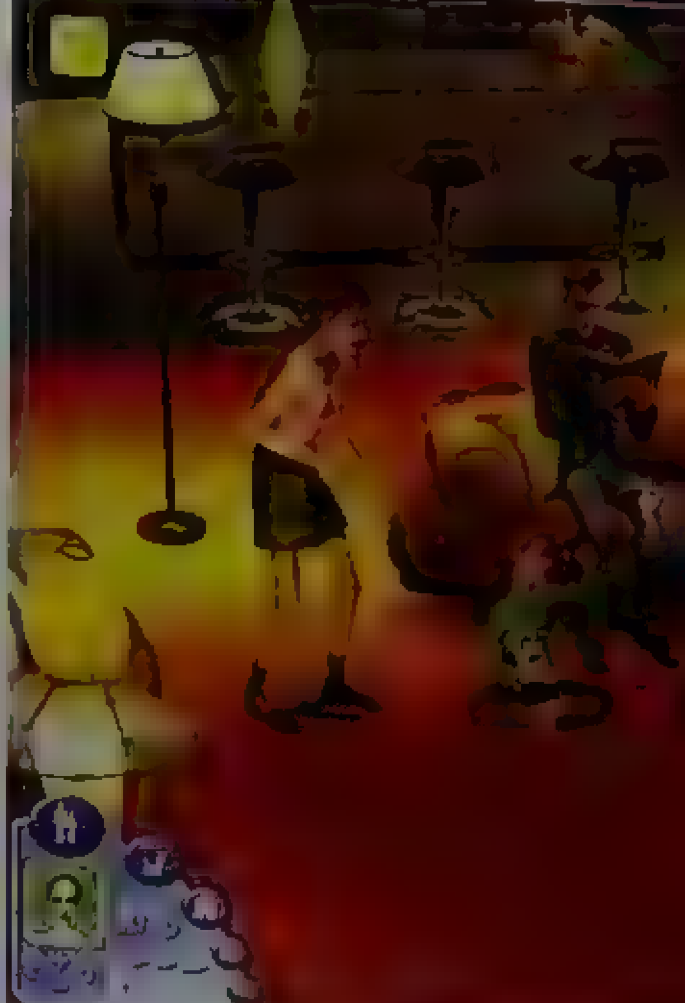


召唤你回到他身边去的时间了，这时候游戏就结束了？当然不是，因为——

## 家族的血统在傳承

在《模拟人生II》中，每个家庭会诞生后代，在前人逝去后，玩家可以从他的子女甚至孙辈里选择一个最优秀者来继续游戏。为什么我





会用"最优秀者"这个词？因为所有的后代都会不同程度的继承前代的基因，这其中包括优点和缺点。譬如说，如果你娶了一位美貌的金发女郎为太太的话，你的孩子是英俊少年或者美丽少女的可能性就会大大增加——当然前提是你本人不能貌若ET。同时，不同的的家庭状况也在影响后代的成长，出身于高贵门庭的世家子弟一般要比失业者的孩子更优秀？游戏中似乎是有这样的设计，虽然这和我们一直以来喜欢听的"自古英雄出寒门"有点背道而驰，不过试想一下，要是游戏开发者反过来设计，岂不是更糟糕，那样所有人都会为了诞生天才后代而把自己弄得潦倒不堪。

所以，《模拟人生II》中这个一代代玩下去的设计不仅仅是机械的重复原来的游戏过程，而是让你家族中最优秀的血统、最良好得传统不断发扬光大，创造出更出色的Sims。

## Sims們這回聰明多了

在我的印象里，Sims可谓笨的可以，看着他们在上班前10分钟还端着批萨盒子在那傻乎乎的找桌子的蠢样，我简直恨不得把手伸进显示器里去揪住他们的脑袋，让他们把那盒该死的批萨吃了。对于这个玩家意见最大的问题，《模拟人生II》做了大步的改进，Sims的智商突飞猛进，他们可以准确的领会你的意图，迅速的做出判断，与周围环境的融合程度也大大提高，而不是连一次起身，一次坐下都要劳动你的鼠标。

除此之外，他们甚至还会做出一些你意想



不到，但是符合实际情况的行为。游戏设计者举了这么一个例子：乌云密布，大雨倾盆（在第二代中增加了天气变化因素），这时天空划过一道闪电，随之雷声隆隆，这时Sims们会惊慌起来，作出各种害怕的表情和举动。Sims的智能化让玩家更觉得他们是生活在模拟世界的真正居民，而不是我们鼠标下的提线木偶。

## 完全3D化的圖像引擎

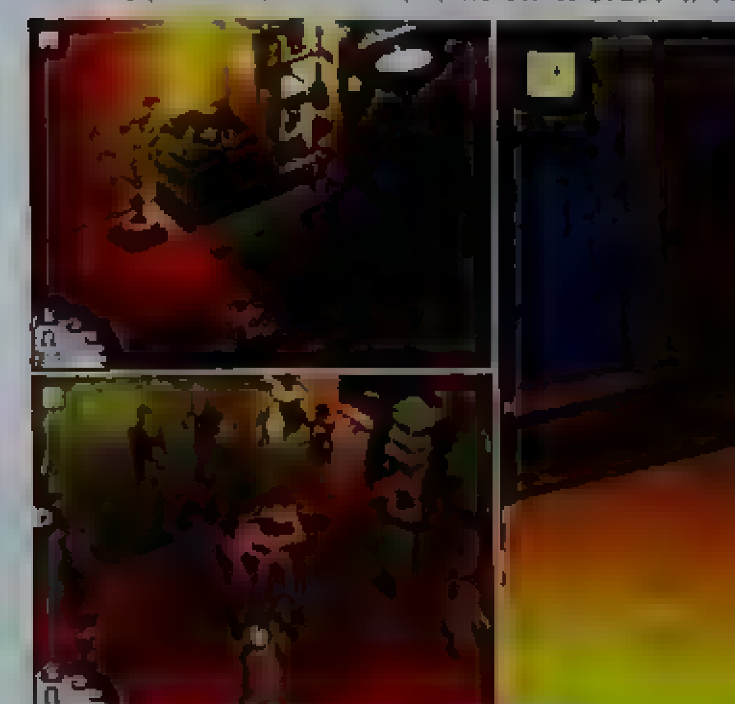
一代的"3D图像"是个半吊子工程，因为我们只能从四个角度来观察场景、物品和人物。而在二代里，3D工程彻底化了，不仅支持角度的任意旋转变化，而且可以放大和缩小。这使得我们可以更细致得观察Sims的各种活动和他们外表的细微变化——但愿锯齿不要太多才好。

3D工程的一大成就就是创造出每个Sims完全不同的样子，在确定容貌的时候，你可以通过很多细节的调节让自己独一无二，而且根据游戏的基因计算法则，你的后代也会完全和其他Sims区别开来。但是，人物的容貌不是一成不变的，如果你整天呆在客厅里吃薯片看电视，就会变得越来越胖。

我个人认为，全3D带来的最大变化并非视觉效果上的，而是房屋设计上的。众所周知，"模拟人生"的最大乐趣之一就是设计，设计房屋、设计居室，设计庭院……等等。我甚至怀疑这正是缺乏DIY精神的中国玩家对它不怎么感冒的重要原因。从二代的角度来看，前作中的自由设计部分是相当有限的——我的房子居然只有永远两层！但《模拟人生II》为我们带来更大的发挥空间，多层建筑（甚至包括地下室）得以实现，墙壁的拐角不再只有90度和45度两种选择，而是完全自由的，更多的地方可以运用美妙的曲线设计而不是呆板的直线。

最后值得一提的是，《模拟人生II》的世界要比一代广大很多，真正的达到了一座小型城市的规模而不仅仅是一个社区，Sims可以乘坐各种交通工具来往此间，去发现各种有趣的地方和朋友。

在"模拟人生"出现以前，人们总认为一款游戏大作应该描写那些非比寻常的东西：冒险、传奇、战争……种种了不起丰功伟业，而小小的Sims们改变了大家的看法，虽然没有巨龙和城堡，没有坦克和战舰，但是他让数以千万计的普通人在真实生活的闲暇中，打开电脑，继续他们同样普通的虚拟生活。■



■名称 Bloody Magic ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 Sky Fallen ■代理 未定 ■上市 2004年初 ■版本 英文版 **B**




# 血腥魔法

由于在天界屡触犯天条，作为惩戒，邪恶之神Modo最终被天庭剥夺了神力，并贬入凡尘。在经历了种种劫难后，Modo终于东山再起，开始实施自己的复仇计划，他的目标绝不仅仅是夺回属于自己的力量，还准备彻底毁灭世界的秩序，让自己的恶行永不再遭到惩罚。作为一位与世界命运休戚相关的英雄，你究竟是选择奋勇抗击挫败Modo的图谋，还是助纣为虐辅助他完成毁灭世界的计划？为善为恶，就在乎一念之间。

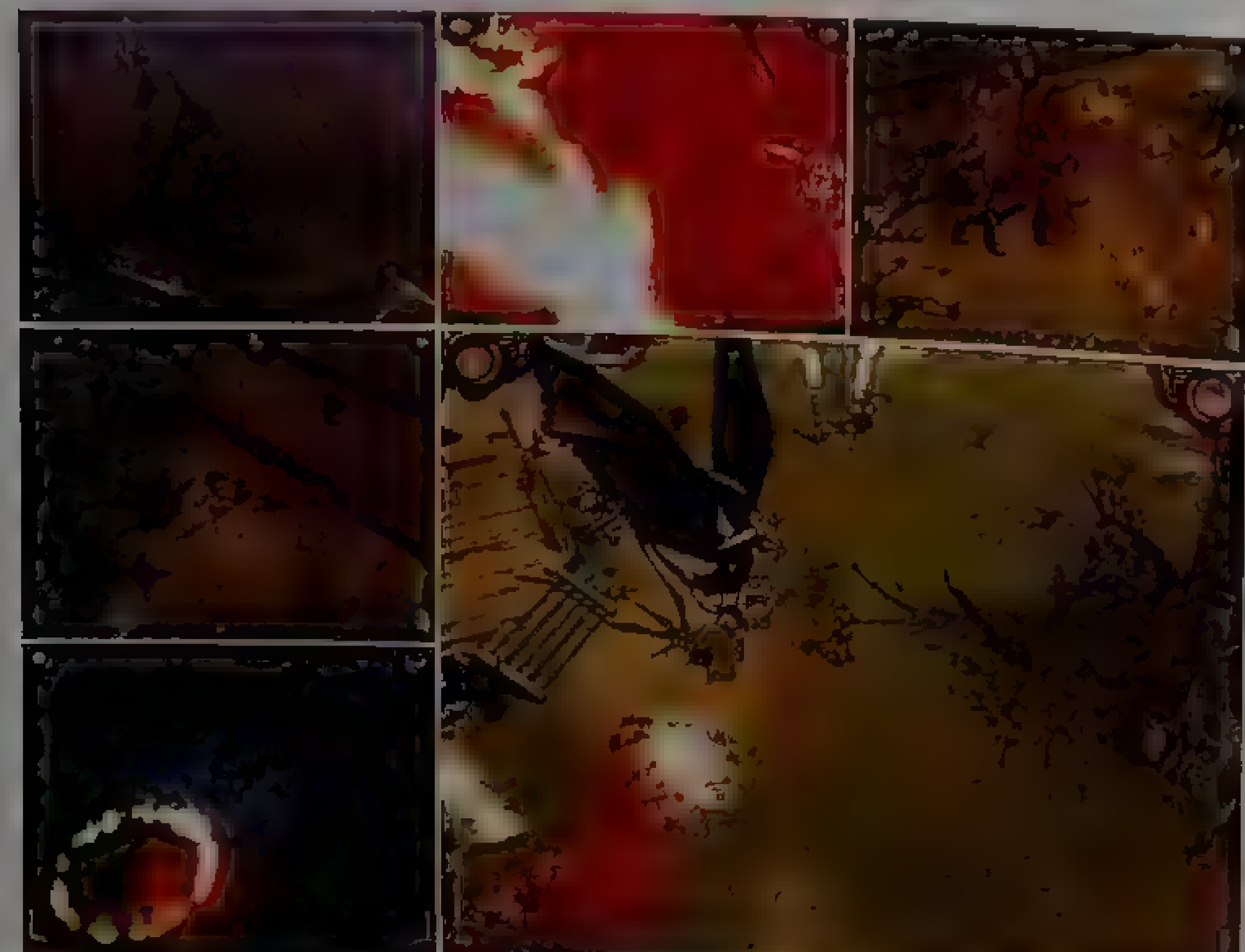


## 中世纪的魔法探险

俄罗斯Sky Fallen公司开发的RPG《血腥魔法》的时代设定在充满奇幻色彩的中古世纪。为了寻找Modo的行踪，你将会在许多充满危险的神秘区域进行探索，与形形色色的NPC进行交流并完成他们交予的各种极具挑战性的任务。当然，在冒险过程中你的能力将会渐渐得到增强，并在最终获得同Modo决一胜负的能力。

同目前绝大多数的RPG有所不同的是，在《血腥魔法》中一切都将以"魔法"作为核心。游戏提供的可选角色全都归属于同一种职业，那就是"魔法师"。游戏开始时，玩家可以对自己所扮演的角色进行定制，包括了角色外形、魔法派系和成长方向。《血腥魔法》中将出现12种截然不同的魔法派系，你可以根据自己的喜好进行选择修炼，从而培养出独树一帜的角色。

"魔法融合"是一个有趣的概念，玩家可以将两种魔法同其他物体（例如武器）相融合，从而创造出全新的魔法。例如你可以对一个火系魔法、一个毒系魔法和一把匕首进行融合，由此制造出一种同时具备火系和毒系杀伤效果的攻击性魔法。借助于"魔法融合"设计，游戏中魔法的数量将大大增加。当然，并不是所有魔法都是可以相互融合的，必须不断探寻融合的规律，并从中找出最具威力的组合。





## 激烈而明快的战斗

顾名思义，《血腥魔法》将带给我们激烈血腥的战斗体验。游戏的战斗系统充分借鉴了《暗黑破坏神II》的成功经验：界面直观，操作简便，点击鼠标和热键，玩家就可以完成各项战斗指示。

战斗的目的是完成任务和消灭敌人，获取经验值来提升等级，为了减轻没完没了的战斗所带来的烦躁感，制作者在游戏中穿插了不少的幽默情节，使你的神经偶尔来点放松。游戏提供了五种难度级别供不同类型的玩家选择，为了激励玩家不断向更高的难度发起冲击，使用更高的难度模式进行游戏时，玩家获得的经验值和已经学会的魔法都将得以保留。





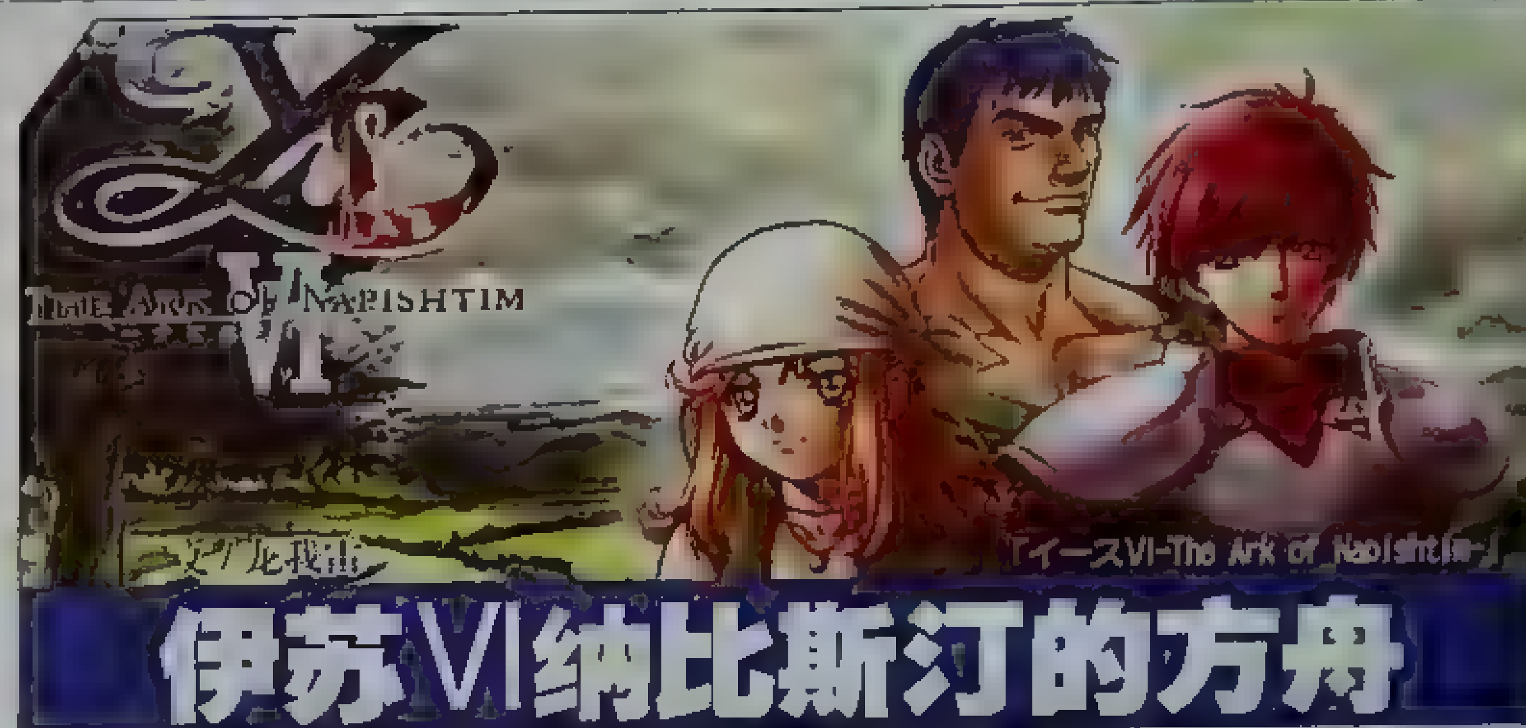


## 充满创意的多人模式

《血腥魔法》多人游戏部分也许更值得期待。除了能让玩家将单人模式里的故事情节转换到多人模式中继续进行之外，你还可以选择同其他玩家进行对战。游戏提供了包括一对一决斗以及在巨大的竞技场进行团队对抗这两种游戏模式。无论是双人决斗抑或组队竞技在游戏中都会出现相应的战绩排名，以鼓励玩家继续到投入其中。《血腥魔法》还会提供完备周到的社区服务功能，包括了氏族系统、组队系统以及一个庞大的在线交易市场以供各位玩家自由进行稀缺魔法的买卖。■



**A** ■名称 伊苏VI纳比斯汀的方舟 ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 Falcom ■代理 未定 ■上市 2003 ■版本 日文版




# 伊苏VI纳比斯汀的方舟

1987年，对于当时的所有游戏玩家而言，"伊苏"上市是一件轰动的大事。最初的伊苏，是以"优雅"这种卓越而崭新的创意为基础的，设计出节奏明快的冒险历程，并以画面与音质共同建构成独特的世界，足以被称为划时代的游戏巨著。

一款RPG要能够吸引人，华丽的声光效果的确不可或缺，但是刻划生动的剧情相信更是关键。伊苏在每一代游戏当中，都有一个动人的故事主题：《伊苏》阐述了朋友之间的友谊；《伊苏II》则刻划了一段美丽的爱情故事。自1995年推出《伊苏V失落的砂之都克芬》之后，Falcom暂停伊苏的续作，而将精力放在"卡卡布"系列上。相隔8年，Falcom先于《英雄传说VI》而推出开发制作近3年的伊苏续作，再次向玩家证明，"伊苏"才是最经典的王牌。

## 在大海尽头展开的新冒险

故事不再发生在伊苏的大陆，而是在一个远离大陆的奇幻孤岛上……自艾斯塔里亚大陆（伊苏一代和二代所在的世界）向西1200公里处，有一个巨大的漩涡——卡南的大漩涡，自远古以来，凡向西航行的船只都会被这个大漩涡卷进海底。据说在这个魔幻的海域中，沉睡着一个不寻常的秘法。

亚特鲁，游戏的男主角，一个天生的冒险家，赤焰般的红发如同他那颗执着、热情和诚实的心。自从解救了伊苏国的灾难之后，就四处旅行。在《伊苏VI》中，他与至交好友多奇对大漩涡的神秘发生兴趣，乘坐海盗船前往在大海尽头。在日本，亚特鲁被玩家起了一个绰号"一代好色男"。因为亚特鲁在每次冒险都能认识漂亮可爱的女孩子，一代的菲娜、二代的莉莉娅、三代的爱蕾娜、四代的丽嘉、五代的尼娜……哦……似乎是伊苏时代的007 JAMS BOND？那么，这次的亚特鲁女郎又是谁呢？

## 身份特别的"亚特鲁女郎"

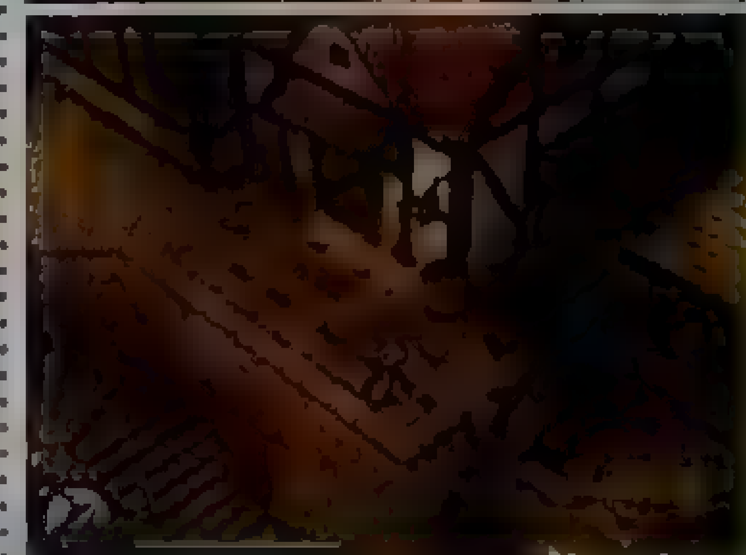
通常，"伊苏"的女主角都是普通的村民，不过这次女主角人设比较特别：精灵族和盗贼。奥露哈，长有长耳和尾巴的列达族少女。当亚特鲁被"卡南的大漩涡"吞没而漂流至此时，得到她的照料。她也是一个拥有白色肌肤的巫女，背负着领导族人的责任。设定精灵族的女主角，在Falcom的正统的游戏中，还是第一次。蕾拉，游戏中的女主角之二，亚特鲁一年前在神殿里结识的盗贼少女。她曾对亚特鲁说"要等我成为一个好女孩哟！"，最大的目标是为了亚特成为作一个淑女。

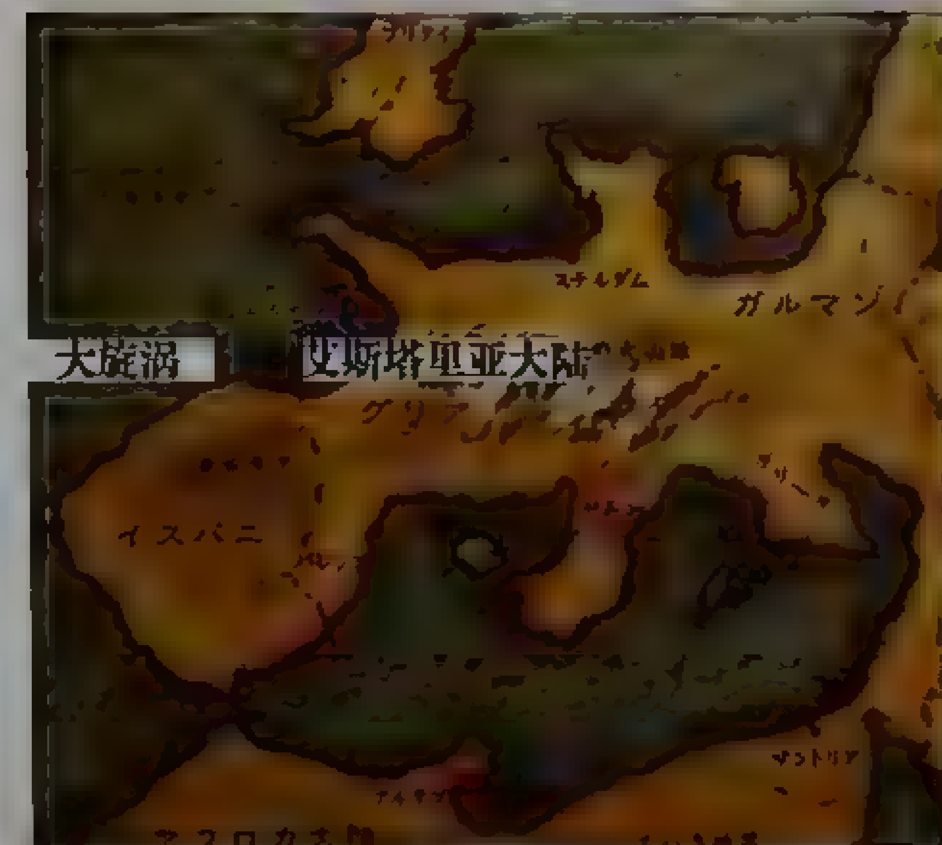


其他角色还有大家熟悉的多奇，他是亚特鲁的至交，以前是一个盗贼，现在和亚特鲁一样变成一个四处冒险的流浪者。新角色还有奥露哈的妹妹伊莎、蕾拉的父亲洛多克、佣兵盖修等等。

## 新的系统、新的元素最终登场

《伊苏VI》保留了PC复刻版的《永远的伊苏》和《永远的伊苏II》的优点，但是冒险的区域更加广阔，得到的物品更加丰富。还将一一揭开前几作所遗留的未解之谜。另外，"伊苏"系列将首次使用3D引擎，玩家可以在游戏过程中尝试在不同的视角来操作亚特鲁，会招更[illegible]利、魔法更加华丽，场景更加真实、操作界面更加人性化，这些都是3D化所particular的特色——唯一不变的是BOSS难度依然变态！■






**伊苏史上最豪华的特典：**

以往，Falcom作品除了游戏本身[illegible]，其附带的特典也卖点之一。这次《伊苏VI》[illegible]了特典魅力的传统。特典收藏了"伊苏大[illegible]"、"伊苏特别收藏"。"伊苏大全集"[illegible]到5代的游戏，[illegible]是都可以在Windows下运行[illegible]变化，并且支持键盘操作[illegible]玩家是未体验过"伊苏"[illegible]以向他们表明"伊苏"[illegible]。"伊苏特别收藏"[illegible]了"JDK Band Live"、"伊苏VI新作OVA"等其他赠品的影视资料，还有Falcom的初期音乐收藏复刻版，完全是怀旧的东西，让你不得不佩服日本游戏商人的精明眼装……

■名称 The lord of the rings:The return of king　■类型 动作【ST】　■制作 Electronic Arts　■代理 未定　■上市 2003.11　■版本 英文版　A




# 指环王:王者归来

由于环球互动将《指环王》第一部的游戏改编权卖给了Surreal Software，使得EA原本为《指环王》做三部ACT游戏的计划落空了。前作PS2版本的《指环王：双塔奇兵》(Lord of the Rings:The Two Towers)的故事是从"魔戒现身"一直到的"米纳斯缇尔斯围攻战"结束，由于时间线过长，其中故事的组织显得稍许凌乱。正在开发中的《指环王：王者归来》(Lord of the Rings:Return of the King)则没有上述的压力，它将全部笔墨放在三路护戒使者身上。

## 回归的干道夫

在《双塔奇兵》中，这位名声显赫的老巫师只出现在隐藏关卡中，本作中他终于要正式登场了。游戏将补充叙述干道夫协防钢铎国都城米纳斯缇尔斯的经历，这个关卡也成为了目前EA演示的双关卡DEMO中的重要部分。干道夫的使命是站在米纳斯缇尔斯的城墙上抵挡数以百计的兽人与变异精灵的攻击。这个DEMO关卡中会有不少友军帮助干道夫作战。干道夫的武器是他的那根招牌法杖，他的法术包括地震（敲击地面造成周围敌人的伤害）、连环闪电（闪电攻击一定范围内的敌人）等。与《双塔奇兵》最后一关"米纳斯缇尔斯保卫战"的最大不同在于，场景中还出现了相当多的互动成份，例如投石机、弹弓、弩炮等设施都可随意使用。负责制作《王者归来》的EA洛杉矶分公司表示：干道夫只会出现在游戏第一幕的围城关卡与后续的一个隐藏关卡中，在大部分时间内痛快淋漓地斩杀敌人依旧是游戏的"主旋律"。

## 前作主角再次登场

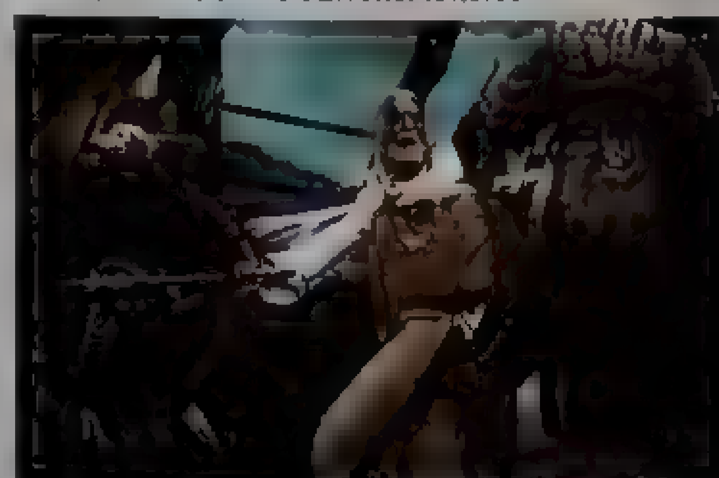
圣骑士阿拉贡、神箭手勒古纳斯与矮人王子金辟在本作中将再次成为戏份最重的主角，他们的使命是穿过亡人之径到达佩兰顿原野。此时的塞罗顿国王带着罗翰援军正日夜兼程向钢铎城而来，在接近目的地的时候与黑魔影不期而遇，黑魔影在纳芝戈尔之王的带领下从天而降，把死亡和恐惧播撒在冈多军与罗翰军之间，并对塞奥顿国王发起了攻击。当经历5个关卡的厮杀之后，来到佩兰顿原野的阿拉贡将投入这场惊天动地的正邪大对决，最终与美丽的伊奥温公主在战场上相会，迎接他们的是这场来之不易的胜利。

《王者归来》重新制作了三位武士的模型，并重新进行了动作捕捉。在人物的技巧方面突出了"爽快感"，取消了单目标的必杀技能，例如阿拉贡在前作中的锁喉必杀已经被取消了，取而代之的是覆盖范围更广的华丽招式。蓄力攻击在本作中的攻击判定也会得到提升，提升到二级以后每次的蓄力攻击都击倒大量的敌人。经验值货币化与场景范围的提升之后，玩家会将更多的精力放在在探索与打击敌人上，因为每次过关之后你都可以用宝贵的经验值换取技能、武器与装甲的提升。



## 佛都与山姆的冒险

这部分剧情中的佛都只有密斯里尔锁子甲与格兰德林圣剑两种装备，在很多情况下都不能以正面的方式来结果敌人，而山姆则更是"一无所有"。在注重动作成份的同时，制作组依然不忘游戏的冒险成份，荷比人佛都与山姆的冒险将让玩家在激烈的搏杀之后体验奇幻冒险的味道。在钢铎国的围攻战之后，佛都与山姆选择了一条避开米那斯魔窟的秘道前去末日山脉销毁魔戒，当他们来到西力斯昂哥的时候，他们不幸遭遇了邪恶的守护者斯罗，结果佛都被打成重伤，并被兽人带走，幸存的山姆保留了佛都的魔戒，他利用自己的智慧与魔戒提供的神奇魔力混进了兽人的巢穴，成功地解救了主人，最终与其他几路护戒使者会合，在末日山脉的岩浆中将这枚至尊魔戒彻底销毁。



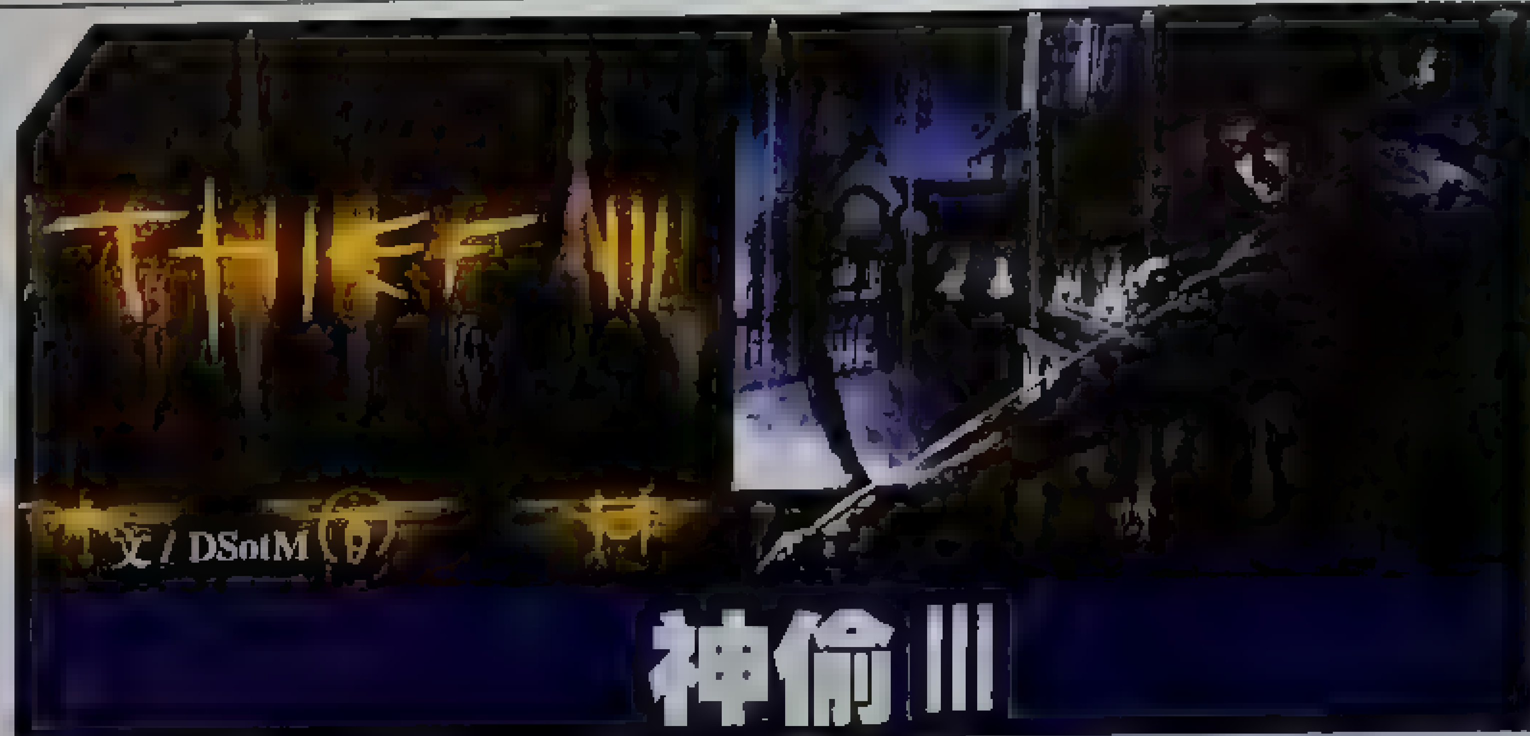
这部分关卡的主题定义为"智慧"。你必须依靠自己的智慧来夺取最终的胜利，其中最有价值的道具就是魔戒了。佩戴魔戒之后，佛都就会进入隐形状态（在后面的剧情中山姆会继承佛都的魔戒，从而也具备隐形的特性），当然，玩家不可能长时间的佩戴它，否则就会像电影中那样被魔戒诱惑自身的心灵，从而变成像格努姆那样不人不鬼的丑八怪。

## 双人协作系统

《王者归来》将会提供双打功能，玩家可以在六名出场人物中自由选择角色进行联合作战。在双人模式中，敌人出现的频率、位置都会与单人模式有较大的区别。双人协同模式并非是传统分屏，而是在同屏中操作两名主角，因此两位玩家的行动会受到一定的限制。玩家可以在选项中设置"主控人物"，这样镜头就可以跟随主控人物的运动进行移动，另外一名玩家在镜头无法延伸的时候会自动朝相反方向移动。双人协作中可以使用双人技，当一名主角打击敌人的时候，另一名主角可以对这名敌人实施追加打击，以求用连环的攻击招式击倒敌人，这将在BOSS战中体现出极大的优势。■



A　■名称 Thief III　■类型 动作【ST】　■制作 Ion Storm　■代理 未定　■上市 2003.12　■版本 英文版




# 神偷III

Garrett，游戏界最著名的侠盗在经历了近4年的沉寂之后重出江湖！Eidos在今年的E3大展上公布了"神偷"系列的最新游戏《神偷III》(Thief III，T3)！

## 第三次暗黑行动

T3的故事与T2并无很大联系。在T3中，我们的Garrett将再次遇到"老朋友"——The Keepers！这个神秘的组织发现了一段文字，上面预言了城市的毁灭。但他们也发现了另外的秘密，在城市里散布着一些史前古物，收集到所有的古物就可以驱走危险！在这个时候，他们很自然的想到了Garrett，只有Garrett可以找到这所有的古物！

T3的游戏场景不再局限于城堡之中，而是要探索整个城市。Garrett要在官邸、监狱、教堂、地牢和博物馆寻找那些古物！这就意味着Garrett将要面对不同的守卫，这些守卫的特点更是不尽相同。

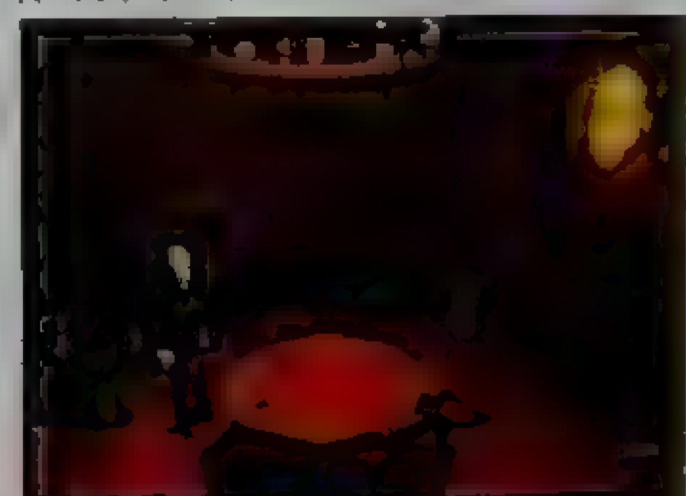


## 特训后的守卫

在T3中，守卫的AI相比于前作有了一定的加强，这些守卫会根据声音和一些细小的线索来搜捕你！当守卫感受到危险后，他们会一直保持高度警惕。如果你的行踪暴露，守卫会一直追着你，直到将你擒获！游戏开发小组非常注意NPC的细节设计，我们可以清楚地看到敌人脸部表情的变化，而且根据不同的环境有不同的对话！

## 精心打造的随身装备和细节

游戏的基本设计上与前两作有很多的相似之处。Garrett依旧使用弓和各式各样的箭作为基本的武器。前作中的长剑则被取消了！取而代之的是匕首。在E3公布的游戏动画中，我们可以看到，匕首的作用与前作中的长剑非常的相似，但其"背刺"的效果是长剑所不能比拟的，它可以让你轻松地无声无息地杀死守卫！



作为Garrett的基础武器，游戏开发者为弓箭增加了更多的功能！弓箭不再是简单的杀人工具，更多的情况下，弓箭是玩家开展行动辅助道具！前作中"水箭"被保留了下来，玩家可以利用它将火把熄灭，给自己增加更多的藏身之处！而火箭的增加为Garrett的行动提供了更大的帮助，玩家可以用火箭来吸引敌人的注意，也可以利用火箭为自己寻路。在这些基本武器配备的基础上，T3添加了很多更为有趣也更加实用的武器以及工具，包括爬墙手套、闪光弹等……



作为一个"贼"，开锁的能力是Garrett的看家本领。在T3中，Garrett这项本领被大大加强了，他现在可以在开锁的时候四处观察。但锁具的设计似乎更为精巧了，你需要更加讲究开锁的技巧，根据开锁时候的不同声响和手感进行判断，这才可以将锁打开！不仅如此，玩家还要根据不同锁的质地选择相应质地的钥匙！



## 悦目而实用的光影

"神偷"系列给玩家印象最深的无疑是游戏中的光影设计！设计者知道光影效果对"神偷"这一题材作品的重要性！在游戏中，我们的主角要时时隐藏在黑暗中，黑暗是Garrett的朋友！在T3中，游戏开发小组借鉴了前两作的优点，并对引擎加以改进，将游戏的光影效果带入了一个新的高度！更为真实的光影效果让我们的主角有了更多的藏身之处。不仅如此，游戏中的"动态"光影效果也得到了加强，在T3中玩家可以使用"火箭"来吸引守卫的注意！也许是为了显示自己在光影设计上的能力，开发小组在光影上作足了功夫！特别是在细节的表现上，我们可以清楚地看到，火箭飞出后发出的火光，在飞行当中地下鹅卵石的反光！

Eidos对T3寄予厚望，这从今年E3上为该作品进行的前期宣传上就可以看出！Eidos期望T3可以在今年的圣诞假期同时发布PC和XBOX版本。■

■名称 傲世三国II ■制作 目标软件 ■上市 2003.9
■类型 策略[ST] ■代理 连邦软件 ■版本 中文版

B+




# 傲世三国 II

经过长达三年的开发，目标软件的年度大作《傲世三国II》终于要上市了。在前几期我们已经向你大致介绍了关于游戏的一些内容。不过这一次笔者从获得的资料了解到，《傲世三国II》最大的变化并不是那些兵种、技能的改进，而是从此走上了3D的道路。可以说，这将是除了《命令与征服：将军》和《魔兽争霸III》之后最值得玩家关注的一款3D RTS了。

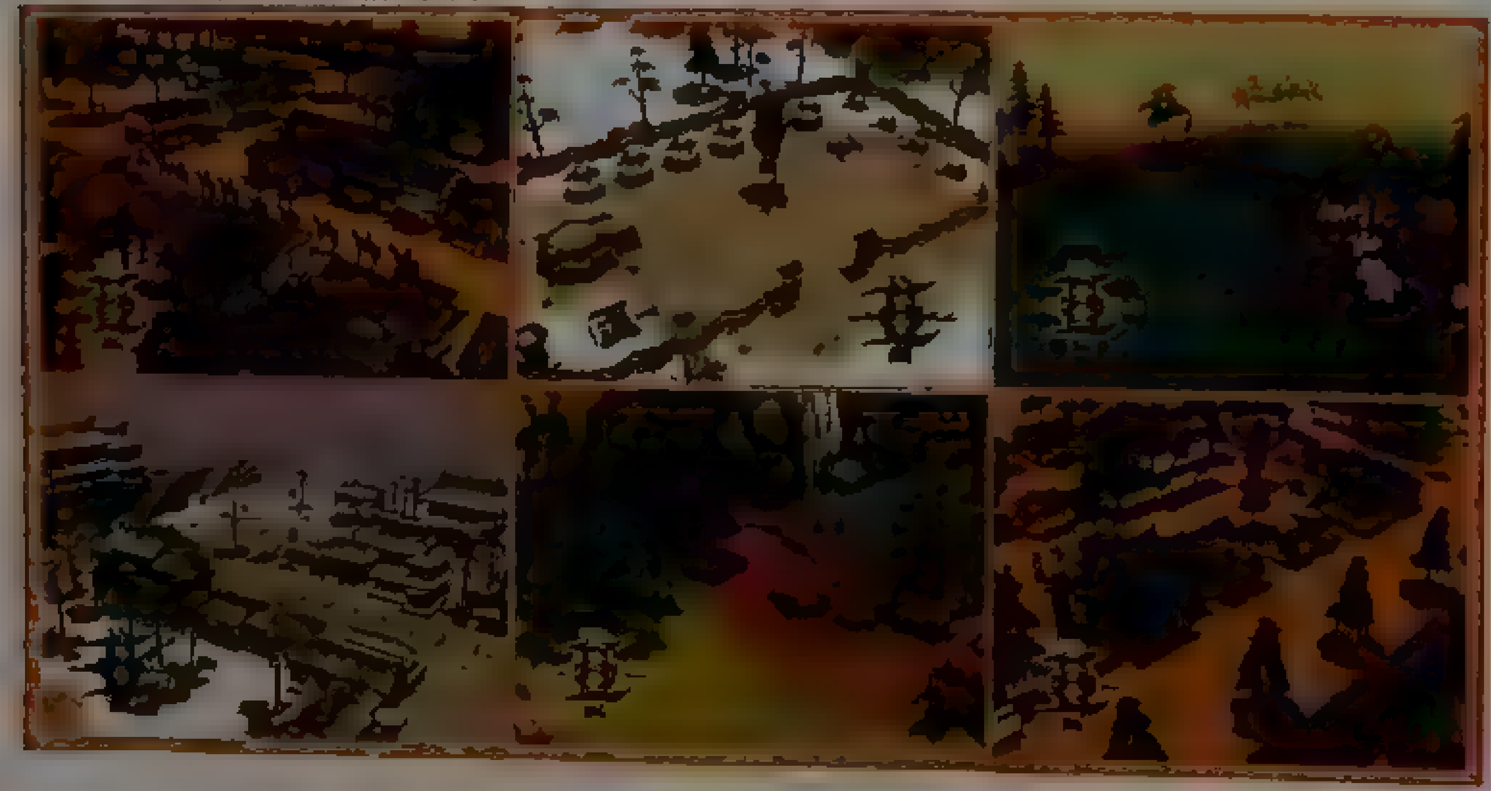
## 天时地利为根，3D化引起战术大更新

天时地利对两军交战会有根本性影响。通过《将军》和《魔兽争霸III》在3D化后的表现我们可以知道，3D化场景加强了物理世界的真实性，同时也对战术提出了更高的要求，这一点，对《傲世三国II》也不例外。

3D对《傲世三国II》的影响，集中在地利因素之上，将会有多种地形来影响两军交战时的战术效果。在游戏里，地势分为山地、丘陵、平原、盆地等；地貌分为森林、沼泽、河流、浅滩、沙地、草地、湿土地、硬地、雪地等。不同的地形地貌会不同程度影响军队的行军速度、视野、攻击力以及其他行动的效果，而且更有趣的是即使在相同的地貌上，其对步兵、骑兵、器械的速度、通过能力的影响也是不一样的。如果一队骑兵在沼泽地中行军，其速度将慢于在相同地貌上的步兵速度；而在某些地貌上特定单位甚至无法通过。一支庞大的军团如果占据谷地，敌人的弓弩兵从居高临下的丘陵上射击，那么其杀伤力也会增加。

游戏中天时对战局的影响虽然小于地势，但是如果结合适当的战术则可以事半功倍，甚至左右战局。游戏的天时效果以风、雨、雪、雾为主。如果在雨、雪天气下行军，那么军队的视野会小于正常状态下的视野，不能发现敌军也是正常的事；而在雾中行军，将会严重影响军队的视野。在三国历史上，火攻是最常用的战术，在大风条件下，火借风势，会极大的增加杀伤力。游戏中的某些英雄具有改变天气的特殊能力，因此关注并充分利用天气将会使玩家感受到更多的乐趣。

除了天时地利，时间也是影响战局的重要因素，何时选择进攻其结果将会不同。比如在夜间弓弩手的视野会变短，同时其武器射击精度也会随之下降，这种影响会更多的表现于远程攻击兵器上，这将大大增强剧情趣味性。



让笔者有些遗憾的是，游戏并没有增加人和这一要素于游戏的战斗中。在古代战争里虽然民众的力量不算大，但是得民心之君在战斗时所能显示的实力并不仅仅是来自于军队，还有这些人民的力量作为后盾。希望在以后的游戏里能针对这一特性有所改进了！



## 兵器协材辅助，军力以装备为本

《傲世三国II》中将会出现一些很有时代特色的兵器作为各方阵营的主力武器。注意，掌握各类兵器的特点，是让军队的战斗力最大发挥的关键！

**云梯**

云梯是攻城的主要工具，同时也可用其搭出一座临时的小桥供部队通过。不过毕竟不是真正的桥梁，所以只能通过步兵，而骑兵和其他单位可能就要另寻他路了。

**望楼**

望楼是一种高达数丈的木制高台，底部装有轮子，可以移动。高台上可以供1-2名弓箭手了望及射箭压制敌人。望楼的另一种用法是，当攻城时，可让我方的弓箭部队登上望楼，在同样的高度上压制对方城墙上的防守部队，为我方攻城部队提供火力支援。

**发石车**

发石车属于一种直接的攻击作战辅助单位，在不计算地形等因素的情况下，它是本游戏中射程最远，攻击力最高的远程攻击单位，另外，它也是本游戏中唯一的面杀伤远程攻击，对敌方密集阵形中的士兵无疑是一种毁灭性的打击。不过，发石车的机动性和防御力较差，而且攻击频率和精确度也较低，因此要重点保护。

**三车弓弩**

三车弓弩是类似于发石车的攻击武器，虽然在杀伤力方面不如发石车，但在精准度与穿透力上却有明显优势。三车弓弩每次可以发射3支，并且可以集中于一点，这样可以对敌进行精确打击。弱点上与发石车基本相同。

**冲车**

这是一种用巨型木料制成、外面包裹数层生牛皮，专门用于冲撞城门的攻城器械。这种攻城器械的坚固程度是其他器械根本无法比拟的，但由于是木制材料居多，所以基本上对火没有什么防御能力。同样，冲车的移动也很慢，并对其他的战斗单位没有任何攻击力，因此也需要士兵的保护。■



A-

■名称 Age of Mythology: The Titans ■制作 Ensemble Studios ■上市 2003.9
■类型 策略[ST] ■代理 未定 ■版本 英文版




文/十大恶劣天气

# 神话时代：泰坦

一年前，同样是幻想风格的即时策略游戏《神话时代》与《魔兽争霸III混乱之治》先后推出，但两者却并没表现出激励的竞争与冲突，毕竟历史文化的无穷魅力才是《神话时代》的精髓。当7月初《魔兽争霸》的资料片《冰封王座》发售之后，我们又将迎来"神话时代"的资料片《神话时代：泰坦》（Age of Mythology: The Titans，后文简称TT），时隔一年，这部作品又将增添哪些迷人之处呢？

## 关键字一 泰坦

"泰坦"正是本作战役模式的主题。本作剧情的主角是泰坦之首克诺纳斯。克诺纳斯取代了父亲奥南多斯与母亲盖雅成为了泰坦的最高统治者。一天，他从梦中被告知自己的一个儿子将在未来成为天界的守护者，他将注意力放在了尚未成年的儿子宙斯身上。为了保护儿子，克诺纳斯的妻子将小宙斯藏了起来，并告诉克诺纳斯宙斯失踪了。20年之后，成年的宙斯带领着大量的希腊反抗者回到天庭，逼迫克诺纳斯交出王位，并将全部的泰坦放逐到地底深渊塔特卢斯中去。宙斯与自己另外的两个兄弟——海王波赛东与冥王哈迪斯分享了世界的统治权。《神话时代》的主线内容就是叙述克诺纳斯从深渊中聚积自己的力量，转战埃及与挪威，最终带领泰坦回到希腊完成复仇的壮丽诗史。

作为标题的"泰坦"也将影响到整个游戏的进行方式。《泰坦》中总共有四个种族，包括前作中的希腊、挪威、埃及，还有新增的亚特兰蒂斯，每个种族都可以建造自己的终极单位——泰坦，它拥有高达四位数的HP与超强的攻击力，当然，它的花费也是绝对惊人的，设计师Bruce Shelley将其比喻为"奇观单位"。在年代升级到神话时代之后，你可以在庙宇中建造这个庞然大物。每个种族都拥有自己独一无二的泰坦：亚特兰蒂斯的泰坦是一个岩石构成的黑色火人，岩浆不断的从它的肢体上喷涌而出；希腊则是一个长着三个狗头的巨大怪物，它就是希腊神话中的冥界守护者塞波纳斯；埃及将拥有金字塔守护者；挪威的泰坦则是冰巨人。泰坦不会惧怕常规攻击，对于任何强力步兵单位都能够做到"秒杀"，唯一可以与之抗衡就是己方的泰坦。ES希望用这个单位来让那些喜欢防守反击的玩家在死守时倍感压力。

## 关键字二 亚特兰蒂斯

本作新增的亚特兰蒂斯是一个相当另类的种族。亚特兰蒂斯的每个单位都会占用二个人口——无论你训练出的是农民还是士兵，因此亚特兰蒂斯的单位数量要小于另外三个民族。它的人口优势在于，玩家可以建造"庄园"来代替传统的房屋，每个庄园可以提供20个人口，这样就是说建造5个庄园就可以使人口达到上限。

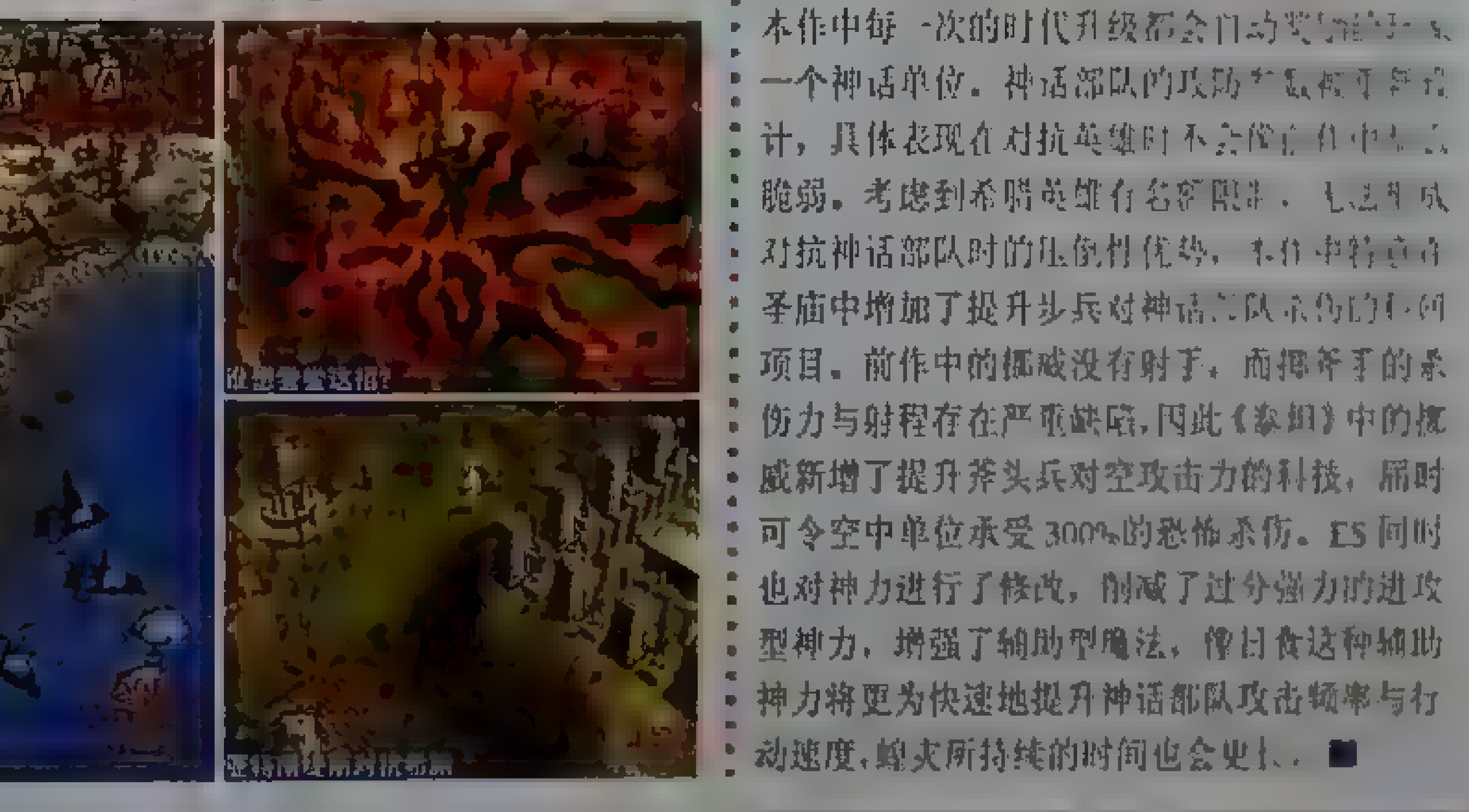
亚特兰蒂斯的资源搜集方式效率很高，农民采集到的资源可以立刻转变为资源数值。此外，每个农民都拥有三倍于希腊农民的资源采集容量，搜集效率的科研升级也得到了保留。神恩的搜集是通过城镇中心来完成的，亚特兰蒂斯也是唯一一个可以在第一年代就建造城镇中心的民族，扩张也将是亚特兰蒂斯的标准打法。在漫长的单人任务中，玩家还将搜集多达8种的额外资源。

"先知者"是亚特兰蒂斯的侦查兵种，他出生在庙宇中，当"先知者"在前进的时候，他只能看到前方20度范围中的景物，而当停止不前的时候，他可以为玩家提供将近一屏的视野，他的视野将不受树林、建筑的阻挡。可在游戏早期充分利用它的这一特性。

由于亚特兰蒂斯的搜集效率相当高，它的训练方式就被设计得比较复杂。常规兵种可以直接在兵营与马厩中训练，但是他们的升级兵种（例如重装步兵与重装弩手）则需要在高级兵营中完成，因为亚特兰蒂斯的兵营中没有直接升级士兵的科技，这也就意味着玩家先前训练出的低级兵种不可能通过升级的方式得到改良。

亚特兰蒂斯的三位主神包括盖雅、克诺纳斯与奥南多斯。由于目前资料有限，以后我们会继续作出相应报道。





## 关键字三：平衡度

为了鼓励玩家消费神力、使用神话单位，本作中每一次的时代升级都会自动[illegible]一个神话单位。神话部队的攻防[illegible]计，具体表现在对抗英雄时不会[illegible]脆弱。考虑到希腊英雄有名额限制，[illegible]对抗神话部队时的压倒性优势，本作中特意在圣庙中增加了提升步兵对神话部队杀伤力的科研项目。前作中的挪威没有射手，而掷斧手的杀伤力与射程存在严重缺陷，因此《泰坦》中的挪威新增了提升斧头兵对空攻击力的科技，届时可令空中单位承受300%的恐怖杀伤。ES同时也对神力进行了修改，削减了过分强力的进攻型神力，增强了辅助型魔法，像[illegible]这种辅助神力将更为快速地提升神话部队攻击频率与行动速度，魔法所持续的时间也会更长。■

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 英文版 B




# 无主之地

当初我们由于《突袭》而第一次听说了CDV，没想到的是，短短几年，这家德国公司已经成为了全球最重要的游戏商之一，这无疑要归功于他们充满创造力的制作团队，以及独具慧眼的代理产品选择能力。8月，CDV又将推出一款由Related Designs制作的即时策略游戏《无主之地》(No Man s Land)，虽然这款游戏目前看来并不完美，但是其中很多东西是值得肯定的，它们包括：

## 出色的图像表现

图像表现的优秀从新发布的截图上得到有力的证实，其效果已经非常接近《魔兽争霸III》。背景表现极为细致真实，茂密的丛林、积雪的森林以及荒凉的沙漠都各具特色。每个建筑物、单位以及树木都会在地面上投下阴影。此外，游戏画面的动态效果也制作的很不错，水里游动着鱼群，草原上翱翔着猛禽，当军队在松软的沙滩或雪地上行军时留下一行行脚印，过了一会，这些脚印还会逐渐的褪去。

战斗动画由许多精细的视觉细节构成，毛瑟枪击发后喷出烟雾、大炮发射瞬间闪出火光，而且，不同派别单位之间的区别细致而明显，例如装弹的过程，欧洲国家的士兵会用推弹杆来装弹，而印第安人则会在一枝新箭上刻好凹槽。由于采用了全3D引擎，所以游戏视角是可以调整的，但是必须指出的是，当视角拉远时画面效果非常好，但拉近时会感觉有一些粗糙。



## 派别之间的差异

《无主之地》中一共有六个不同的派别：英国人、西班牙人、林地印第安人、草原印第安人、爱国者和定居者，每个派别都有自己擅长的能力，除了常规部队基本相同之外，它们都还有一些独一无二的单位，例如只有英国人可以训练攻击犬，这些恶狗虽然没有太强的攻击力，但对所有种类的步兵都会造成意想不到的伤害；印第安人则可以训练出长矛武士，其中林地印第安人的长矛武士善于在混战中进行格斗，而草原印第安人的长矛武士善于投掷长矛。所有的兵种都可以通过战斗获得经验值并进而升级，每次升级都会提升自身的一些能力。

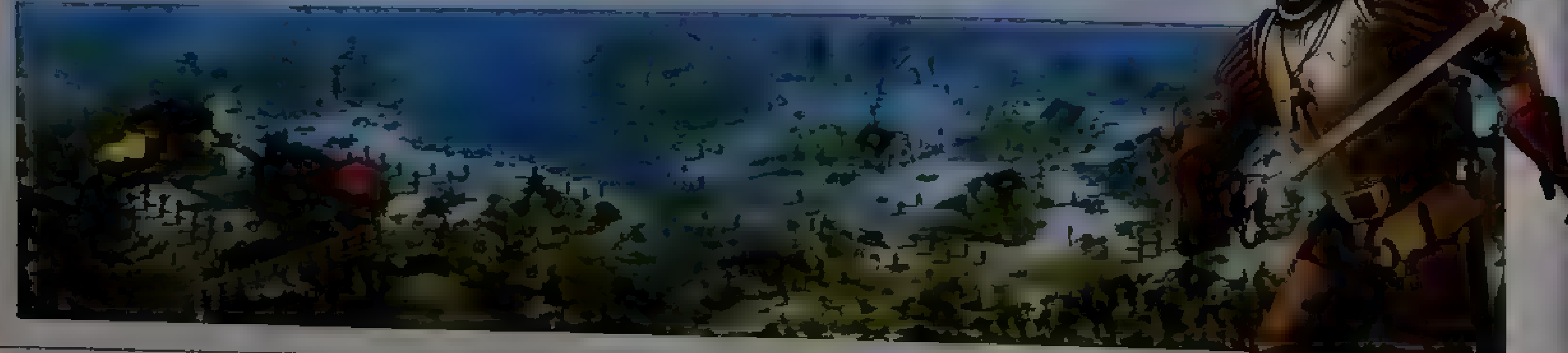
除了单位之外，不同派别的建筑也都各具风格。例如定居者们的建筑物类似木屋，而西班牙人的建筑需要使用更多的石头和土坯。而且，建筑物外形上的差异不只是用来看看的，也带来一些功能上的差别。例如草原印第安人的锥形帐篷看起来十分简便，该建筑能折叠起来，很容易的移动到地图上的其他区域。他们还能制造一种似树木的观察哨，这样的建筑甚至可以隐藏两排的士兵来伏击的敌人。

各派别的特点造就出选择不同派别游戏时完全不同的游戏感觉，不过游戏的平衡性目前还无法判断。

## 任务以及骑乘系统

《无主之地》中将会出现三个战役，第一战役描写西班牙人与英国人的争斗，第二战役讲述印第安人部落的故事，而最后一个战役则会以一个英国家族为主角，展现出他们从作为殖民者开始，跨越美国独立战争，最终移民西部定居为终结的故事，三大战役总共包括大约30个任务。任务根据参与派别的不同而各具特色，例如印第安人和定居者的任务基本都是常规的基地发展型任务；西班牙人的任务更多的是秘密行动，玩家经常需要控制两个精锐小分队躲过敌人的防御工事，从英国人的种植园解放一些奴隶；英国人的任务中将会出现海战；而爱国者的任务则经常要求玩家指挥义军坚守堡垒，抵抗英军潮水一样的进攻。

游戏中还有一个相当有特色的骑乘系统。某些兵种可以骑上马背，装备了马匹后可以移动得更快，马匹的来源也比较广泛，爱国者和定居者可以自己饲养马匹，印第安人能在部落附近找到野马，或者干脆直接去偷敌人的马匹。你还可以通过战争缴获敌人的马匹。骑乘系统的加入大大提升了游戏真实性。不过，它已经不是第一次出现，在Related Designs此前推出的《美洲征服》中就有露面，这一次驾轻就熟，相信会有不少的改进。■







A ■名称 Lords of the Realm III ■类型 即时策略[ST] ■制作 Impressions ■代理 未定 ■上市 ■版本 英文版




# 英伦霸主III

对于国内的玩家来说，关于Impressions Games的了解可能更多的来自于古文明模拟建设游戏，毫无疑问，该公司在这类游戏方面的成就是当今无人能及的，“宙斯”(Zeus)、“法老王”(Pharaoh)，“凯撒大帝”(Caesar)，还有以中国为背景的《皇帝：中国之崛起》(Emperor:Rise Of The Middle Kingdom)，都是其代表作。但其实“英伦霸主”(Lords of the Realm)系列才是Impressions真正压箱底的宝贝，可以说正是因为当初有了“英伦霸主”，才有后来的Impressions Games。

## 曾经的辉煌难以忘记

1994年，Impressions第一次为我们带来了《英伦霸主》(Lords of the Realm)，凭借纯正的中世纪风韵，以及出色的多人游戏模式，获得了相当高的赞誉。两年后，《英伦霸主II》(Lords of the Realm II)释出，结合了魅力无穷的即时战斗、极近真实城堡围攻，以及出色的回合制模式，从此确立了“英伦霸主”的经典位置。1997年11月，《魔法天尊》(Lords of Magic)初次登场，它用自己出色的表现再一次捍卫了Impressions在业界的地位。而今，备受期待的《英伦霸主III》(Lords of the Realm III)也即将祭出了。

## 掀开中世纪的全新篇章

9世纪，哥特人、匈奴人以及维京人先后退出历史舞台，蛮族对于欧洲的侵袭暂告段落，现在中世纪的太阳终于照亮了这片大陆。这是一个充满变革的时代，新的势力将逐渐取代旧势力而成为时代的主角。古罗马——意大利以及神圣罗马帝国的残余领土分裂成了众多的公爵领地、城邦、公国以及贵族领地，虽然名以上仍然是以软弱的国王在当政，但是实际上则是这些公爵、伯爵、侯爵统治着领土。他们在各自的领地修建城堡作为自己的基地，训练骑士并对周边其他贵族的领地发动侵略，逐渐建立自己的独立王国。历史还在慢慢锻造一个个为国民所认同的国家。



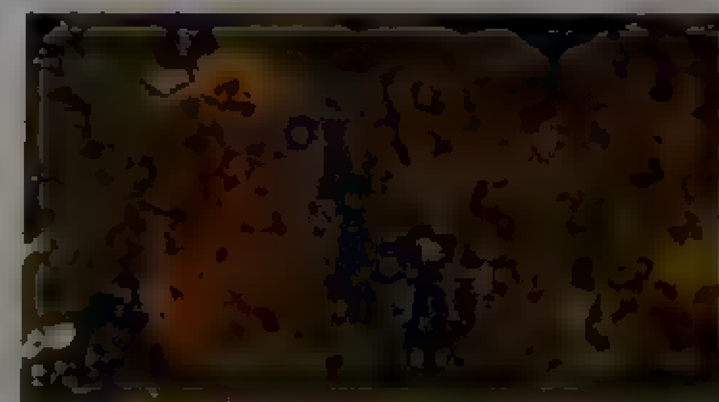
这还是一个充斥着战争与征服的时代。11世纪，“征服者”诺曼底公爵威廉强行进入英格兰。公元12世纪，神圣罗马帝国与伦巴第联盟在意大利北部发生大战，同时他们在萨克森赢得了广阔的领土。公元13世纪，教会宣布在法国南部组织十字军进行讨伐教徒的圣战，与此同时，英格兰在不断的内战中风雨飘摇，而公元14世纪，则发生了著名的英法百年战争。游戏就在这样的背景下展开，你将在这样一个富有吸引力的时代中成就自己的霸业。

中世纪的欧洲骑士文化盛行，在这样一个骑士社会中，骑士精神绝不仅仅只是一个简单的词，它代表着一种对于生命的认知。在比武大会和战场上，无数骑士们为无上的荣誉和无尽梦想，不惜以生命作为代价。这个时期出现了许多被人们记住的名字，狮心王理查德、黑王子爱德华、圣女贞德、威廉征服者以及神圣罗马帝国皇帝佛雷德里克·巴巴罗萨，他们都是值得尊敬的英雄，而你将有机会与他们一同征战。

## 骑士时代的贵族领主生涯

在游戏的单人模式下，玩家可以从英格兰、法国、德国、爱尔兰中任选一方，游戏囊括了从公元850年到1350年之间，发生在不列颠群岛、德国、法国以及丹麦等地所有著名的战役。游戏中玩家将扮演一名贵族领主，你需要经营并管理好自己的领地，建造城堡、培养骑士和士兵、管理农民、发展外交，这些都是你平时需要花大量时间去完成的工作。同时，为了使你的领地得到更快的发展，你还必须尽量与具影响力的教会，以及有钱的商人阶级建立良好的关系。此外，游戏中还将出现一些我们所熟悉的历史人物、地点和事件，例如罗宾汉、伦敦钟塔、十字军以及黑死病等等。

除了单人游戏模式外，英伦霸主III中还具备了完整的的多人游戏模式，游戏将支持最多8名玩家同时游戏。目前这款游戏的制作工作已经接近尾声。因为“英伦霸主”的辉煌期还正是中国电脑游戏业的黎明时代，所以笔者估计国内体验过该系列前作的朋友不是太多，不妨借此机会去体验一下这个经典系列的魅力，尝试一下做“英伦霸主”，噢，不，是“欧洲霸主”的感觉。■



■名称 CHAOS LEGION ■制作 CAPCOM ■上市 2003.8
■类型 动作角色扮演[ACRPG] ■代理 未定 ■版本 中文版
B



文/神之影

# 混沌军团

近来，日本各大游戏厂商对处于低迷状态的PC游戏市场发生了兴趣，打算借此机会发掘剩余价值，让自己已经发行的产品打入这个领域。在这个大气候下，KONAMI和CAPCOM两大巨头展开了明争暗斗，正是他们的竞争，引起了一股势不可挡的“移植风暴”，不断有电子游戏大作登陆到PC平台。先是KONAMI的《寂静岭Ⅱ》和《合金装备Ⅱ》，然后是CAPCOM的《龙战士Ⅱ》、《魔幻鬼武者》、《洛克人Ⅵ》，在KONAMI发布《寂静岭Ⅲ》的移植消息之后，CAPCOM也不甘示弱，将它得意作品之一的《混沌军团》带到PC平台上。



## 为了诸神的力量

《混沌军团》的舞台是一个由法律与秩序维持，井然有序的世界“阿尔卡那”。因为天神的力量，整个世界被分成天神居住的“圣界”、恶魔堕落的“堕界”，以及人类居住的“人界”。诸神的力量被封印在“圣柩”之中，由代表光明圣洁的“圣涅威利亚教团”负责守护，靠着神圣白银所铸成的“圣咎剑”守护世界的公理。年轻的教团之长，正准备接任法王之位的威克特·多拉克罗在探索禁典中的封印解除之术的过程中神秘失踪。但实际上，他为了获取神的力量，已经投奔了黑暗势力。

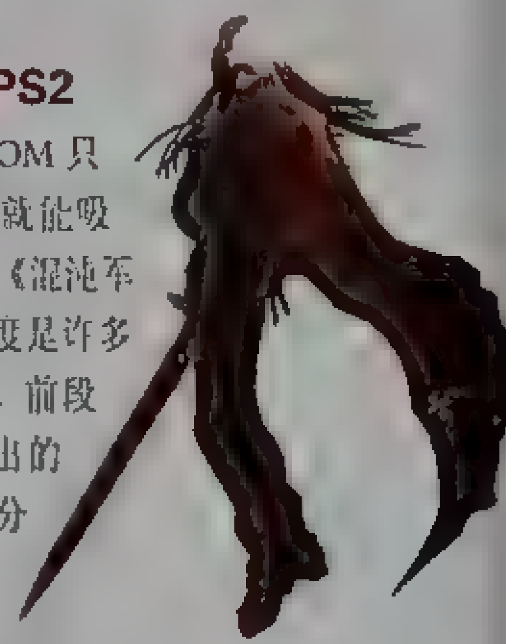
于是，教团方面派出了黑印骑士团的年轻剑士席克前往追捕，他是能够使用禁忌的黑之圣印力量的人，很巧的是，他和威克特·多拉克罗以前是很好的朋友。由于这两个人的行动，将使整个世界的命运随之波动，一面是朋友，一面是敌人，俩人的关系处于迷雾之中。另外，两人的朋友丝拉娜的登场更加剧了他们关系的复杂。

## 召唤魔兽的战斗

游戏英文名中的“Leigon”在圣经马太福音中是恶魔之名，而“Chaos Leigon”的意思是召唤另一世界的恶魔或鬼魂来保护主人，也就是说这款游戏的主角相当于亡灵法师，可以召唤自己的部队与袭来的魔兽展开战斗。的确，在游戏中，玩家将不再是单打独斗，当你在与敌人战斗时，可以视战况不同召唤出各式各样拥有不同能力的强大魔兽来协助作战。游戏中将出现七大军团，每个军团都有其标志性武器，如剑、弓弩、炸弹等。作战不但拥有丰富的剑术攻击招数，还兼顾华丽视觉表现、爽快砍杀快感、帅气的人物动作以及丰富的动作策略。

《混沌军团》的来头可不小，采用了《鬼泣》的3D引擎，集《魔幻鬼武者》、《生化危机》等动作解迷要素于一身，同时运用了《真·三国无双》的大规模战斗模式，以及RPG经典“最终幻想”的召唤系统。看着这么多鼎鼎有名的游戏名称，对《混沌军团》还不太了解的你肯定有点心动了吧！

## 画面全面超越PS2



有时候，CAPCOM只需要发布几张截图就能吸引无数玩家的关注，《混沌军团》精美华丽的程度是许多ARPG无法相比的。前段时间CAPCOM推出的《魔幻鬼武者》的分辨率只有640x480，效果不太令人满意，而这次的《混沌军团》将支持最大1600x1200的屏幕分辨率，全面超越PS2。在音响效果方面，为了显示游戏的尊贵之处，特意邀请了著名演员为游戏男女主角配音，包含押尾学、东海健、市川由衣等，还定制了一首歌曲《FLY》作为游戏的主题曲。另外，这款游戏同时有日文、英文、法文、中文（繁/简体）、德文、西班牙文、韩文、意大利文等八国文字可切换，语音也改由英文为主。这一切让《混沌军团》成为暑假游戏市场争夺战的最强力量之一。■







B+ ■名称 CHICAGO1930 ■制作 Spellbound ■上市 2003.10
■类型 策略[ST] ■代理 正奇科技 ■版本 英文版



文/苹果熟了

# 芝加哥1930

上世纪三〇年代的美国，人们把社会贫困与犯罪率居高不下的原因归结于饮酒，于是，国会通过了禁止饮酒的“第18条宪法修正案”。该法案颁行后，不仅不少人在理论上持反对态度，而且民众在日常生活中视该法案如儿戏，继续饮酒，禁酒法实际上形同虚设。不仅如此，贩运私酒等地下行为使得黑道横行，社会秩序愈发混乱。在《芝加哥1930》这个冒险家的乐园里，你可以扮演黑帮头目，下着罪恶的谋杀、拐骗以及袭警的勾当，也可以做为正义的化身——警察，在混乱的都市中除暴安良，但双方的目标是相同的：那就是击败对方，掌握城市的控制权。

## 黑道和白道的兄弟



《芝加哥1930》的开发公司——Spellbound大家应该不会陌生，它出产的作品都是仿“盟军”的，例如去年的《罗宾汉：舍伍德传奇》和更早的《赏金奇兵》，同类型的《芝加哥1930》正



是在前两者取得成功后，该公司再接再厉之作。在游戏市场上，实时策略游戏虽然广受欢迎，但开发公司一直寥寥无几，可见这个类型的游戏的制作有着相当的难度。

在游戏中，玩家控制一队5人小组（无论你是黑道还是白道），每个队员都有不同的特长，有的枪法一流，有的擅长投掷，有的是格斗高手，还有的队员具备出众的指挥能力和担当给同伴提供急救的任务。游戏中设计了很吸引人的升级系统，每完成一项任务后，每个角色都可以选择在某项能力值上升级，从而逐渐学习到更加高明的动作。

## 警匪版的盟军敢死队

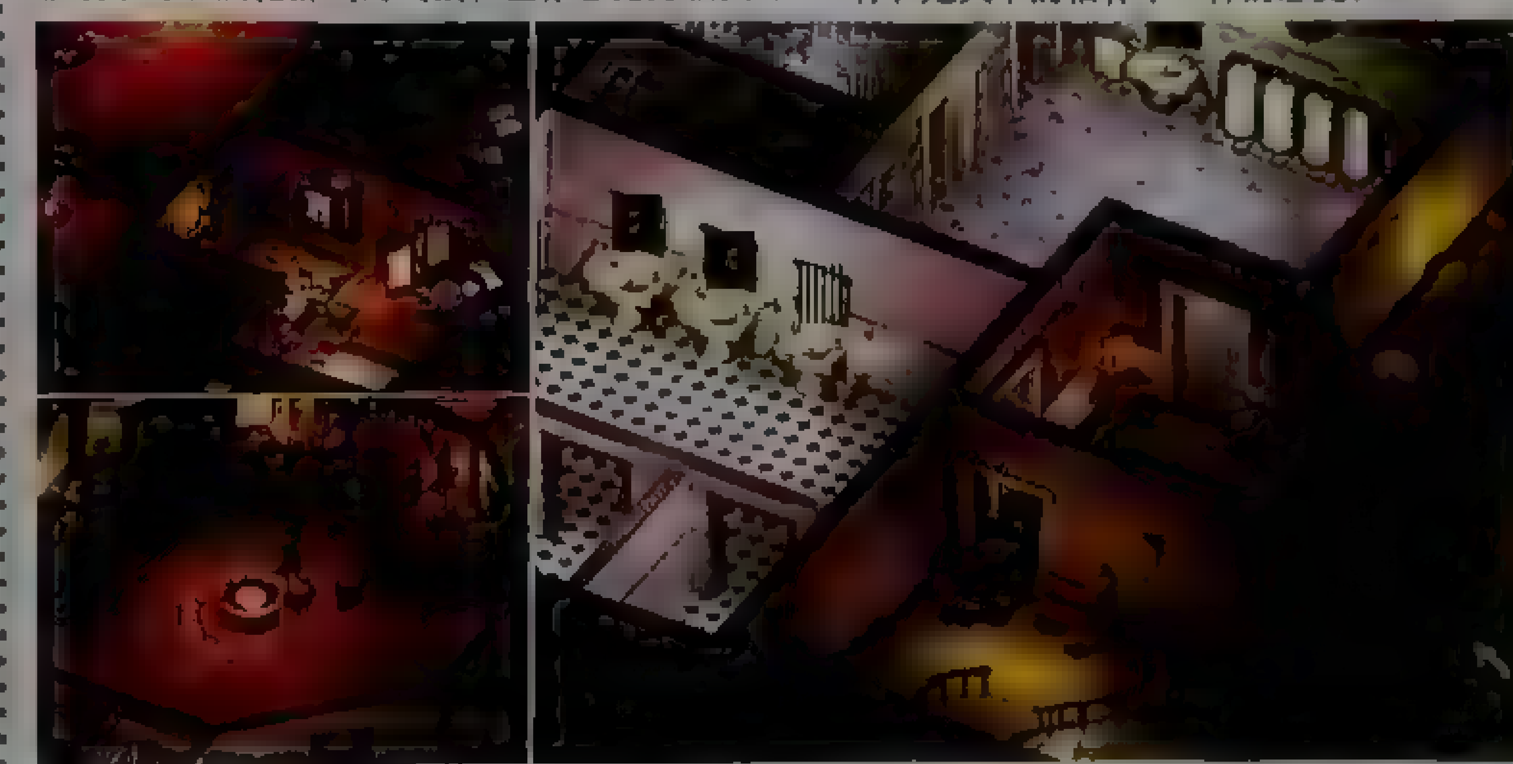
从目前的资料来看，游戏主画面视角为斜上方60度角的俯视镜头。和“盟军敢死队”系列不同的是，室内场景占据了大多数。对于实时策略游戏，仅仅单一视角当然是不够的，多视角观察的特性是必需的，在3D环境内展开战斗，可以从更多的视点进行观察。你能缩小镜头浏览场景全局情形，亦可使用放大镜头，到场景的某一局部进行小范围的作战行动。游戏中，你的5人小组能够在同一场景的不同地点同时做出一系列不同的动作，为了便于控制和掌握他们的行动，你也不妨切换用慢镜头模式来游戏。这种功能让玩家可以细微地看到不同地点的情况，以了解在关键地点发生的事情。在游戏场景中，任意一个角落，任何细节都不会轻易错过。

## 复杂多样的实时策略

谈起《罗宾汉：舍伍德传奇》，我至今还对其中漂亮的英国乡间景色印象深刻。《芝加哥1930》无疑将在画面上延续过去的成功，从古老肮脏的街道到装饰奢华的客厅，一个复杂而逼真的旧芝加哥都市完美展现于眼前。动态的光影效果可以烘托游戏的气氛，让你感觉身临其境，同时也增加了战术的随机变化，比如：打碎一盏路灯将可以让角色隐身于黑暗的街角，对手将难以发现他的行踪。

游戏中的敌人AI水准极高，首先，他们中很多都和你一样具有特殊能力，并且能善于合理运用自身特长；其次，这些聪明的家伙有着相当厉害的配合能力和敏锐的感觉，任何风吹草动都能让他们发觉。复杂的场景和高超的AI逼迫你完成一项任务时需要采用合理的步骤，任何一处小小的差错都可能导致前功尽弃。熟悉手下各位队员花样繁多的技能，组合几个不同的角色，并且加以综合运用，将会得出不同的策略和解决方案，这里提醒各位的是，即使是游戏中的那些NPC，也有丰富的个性，灵活利用对任务的进行将有意外的帮助。相反，他们在某些时候也是麻烦的根源。不同的人玩同一个任务时可以有不同的方法和路线，这是确定无疑的，也是游戏最大的乐趣所在。

游戏主要设计人员Martin Kuppe在接受采访时坦承：不敢奢望《芝加哥1930》能与即将发售的《盟军敢死队III》这样的大腕平分秋色，但是他们也坚信，夜色下的芝加哥一定会给你一种和炮火中的柏林不一样的感受。■



■名称 风云争霸 ■类型 角色扮演[RP] ■制作 泼墨仙人酷奇思数字园 ■代理 交大铭泰 ■上市 2003年8月 ■版本 中文版 **B-**



# 风云争霸

风云”是一个尽人皆知的名字，自从《风云》小说推出以来“风云”这个名字便在不同年龄段的人群中广为流传，继小说、漫画推出后有关于“风云”的游戏也出现在了市场上。对于很多风云的痴迷者大都记得在1998年推出的第一部关于风云的游戏作品《风云之天下会》。时至今日风云的热潮愈演愈烈，电视、书籍更是连续不断。而《风云争霸》的出现将为风云的游戏市场再添新丁。

《风云争霸是》一部由台湾徐进良导演所属泼墨仙人制片公司与酷奇思数字园独家合作，所开发的科幻武侠RPG游戏，游戏剧本与人物设定皆取材自徐导演2003年夏季即将上演的科幻武侠连续剧《风云争霸》。



## 新风云“江湖”

公元一三六六年，反抗蒙古帝国长达十二年的韩宋帝国，在宰相刘福通亦即白莲教教主的率领下，拥立韩林儿为帝，其时朱元璋还只是韩宋帝国下一名将领。其后刘福通战死，韩林儿误信朱元璋所言，前往应天（南京）接受朱元璋之奉迎，不料竟被朱元璋授意军队将之推入长江溺死；白莲教其余部将东方青木等人亦遭围剿，东方青木急忙率徒众逃至云南边境之藏风谷，改立“四方门”从此隐居江湖，伺机与朝廷作对。多年后，东方青木被蒙古人云妃设计擒住，关在不见天日的地牢里，直到原啸天的出现，才重启一线生机。故事从此展开，一连串荡气回肠的剧情描述了一段江湖儿女的恩怨情仇，主角究竟情归何处就要看玩家的心愿了。

## 旋转“必杀”

游戏的战斗系统可说是独树一帜，开发小组别出心裁的加入了一个叫做“倍力战斗陀螺”的战斗系统。当玩家下达攻击的指令之后，倍力战斗陀螺便会开始运转，而旋转的陀螺内会有额外的“攻击伤害加倍区”，一旦玩家全部命中这些区域，则该人物在这个回合的攻击威力将会有所加乘，倘若没命中，则攻击的威力只是一般的普通攻击，而特技的施放也是如此。团结一致力量大，没有配合的游戏怎么能成为一款成功的游戏呢？在《风云争霸》里的合体技最高可达四人，合体技同时也搭配“倍力战斗陀螺系统”。和一般招式或绝技不同的是，玩家若命中战斗陀螺内所有的“攻击伤害加倍区”之后，这时画面将又会出现第二个战斗陀螺，玩家必须完全命中二个陀螺的“攻击伤害加倍区”，才能够将合体技的威力发挥到最大，若只命中第一个陀螺内部分的加乘区，则合体技的威力只能发挥百分之七十五或是七十。



## 眩目“打击”

独具震撼力的画面不仅可以让玩家看到攻击者的风采还会让你看到被攻击者受到重创时的狼狈情景。在一般的角色扮演游戏中，似乎都只局限于“攻击者”本身，但对“被攻击者”的演出就没有特意强调，因此玩家最常见的就是被攻击者在原地不断地接受攻击者的攻击，或者是受到致命一击之后，只在原地腾空数次，再落至地面。而在《风云争霸》中，除了攻击者本身有相当精彩的战斗动画之外，制作小组同时也在被攻击者一方加上了些许的巧思及花样。除了在主战斗区域之外，另外还在敌我双方所站的身后，再各加半个画面，敌方使用超必杀技或是破坏性强大的魔法时，一旦判定命中，我方人物将会有被击飞的现象，同样地，敌方在我方施展大绝技，也会有被击飞的机会。

这款游戏将会与同名电视剧同步推出，玩家可以在家中体验到《风云争霸》带来的双重享受。■



**B+** ■名称 American Conquest ■类型 策略[ST] ■制作 GSC Game World ■代理 交大铭泰 ■上市 2003年8月 ■版本 中文版



# 征服美洲

## 游戏背景

征服美洲》（American Conquest，后文简称AC）舞台设定取自从15世纪的哥伦布发现美洲到18世纪的美国独立，整整300年间发生的各场重要战役，包括1492-1502年哥伦布发现新大陆时与当地人的战斗；1532-1544年皮萨罗征服印加帝国的战争；1756-1763年英普同盟和法奥俄同盟之间的七年战争时期，英法在北美洲争夺殖民地的战争；酋长特库姆塞试图团结印第安人建立联盟来对抗白人的战争；1775-1683年的独立战争。认真玩这个游戏对玩家了解美洲历史多少会有些帮助。

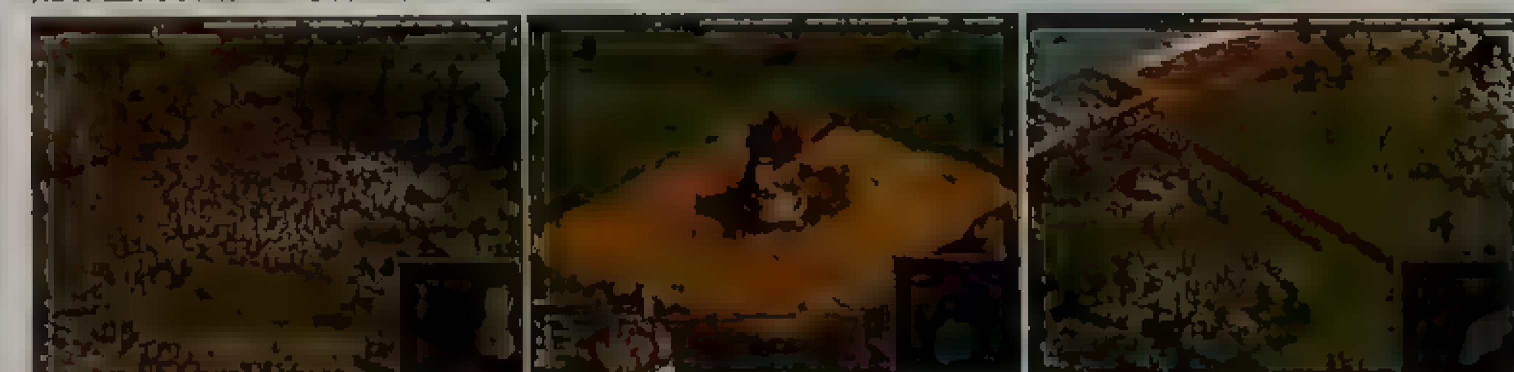
## 影音特效

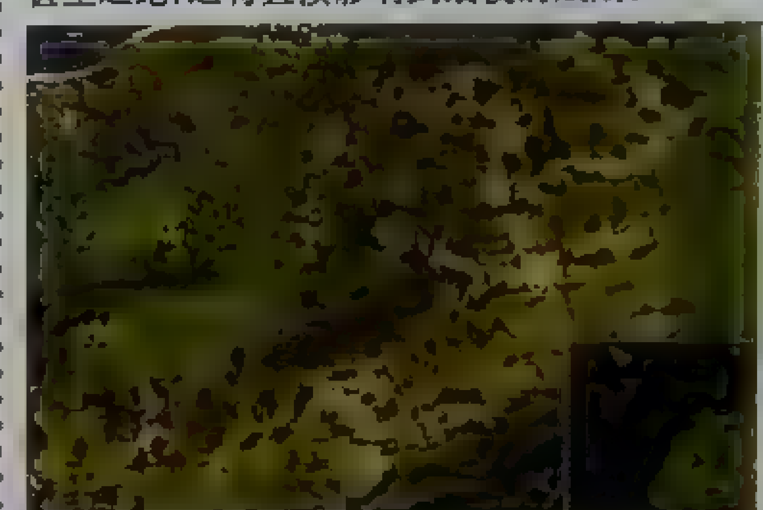
AC背景环境使用3D多边形构建，制作得非常精致和逼真，2D士兵的动作也非常流畅，比如旗手们挥舞旗帜，士兵们在开始行军之前将会把步枪架在肩膀上等等，流水效果制作得也非常出众。AC的背景音乐和游戏所要展现的恢宏气势搭配得非常和谐，大炮、火枪的轰击声，士兵的呐喊声也比较让人满意。

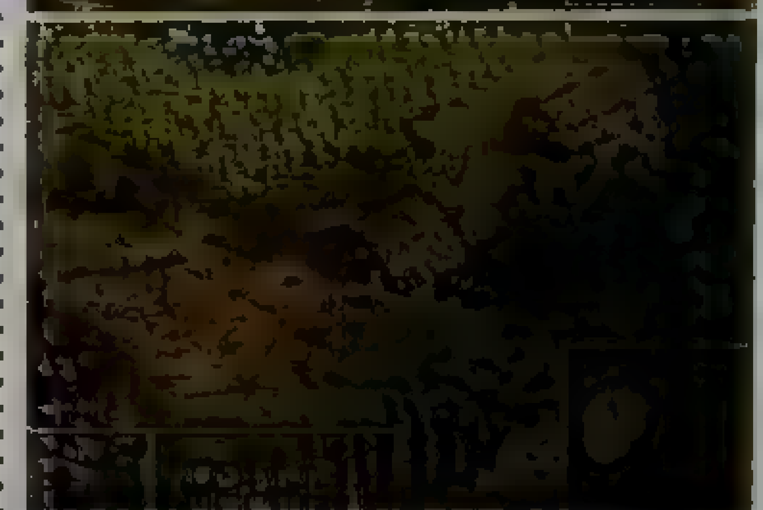
## 系统设定

游戏既然是描述300年间的重大战役，又是侧重于策略的RTS类型，那么气势恢宏的战斗是必不可少的。游戏中最多可以16000人超级大对战，超过万人的宏大战斗场面确实让人激动，配合上高质量画面实在是让人赏心悦目。游戏中有多个种族可以选择（或者说国家或势力），英国、法国、西班牙，阿芝台克人、印加人、玛雅人、阿尔冈琴族人、休伦族人、特拉华人、易洛魁族人以及美国移民总共10个种族。所以，每个种族的科技树相对来说比较简单，除各个种族自己独特的科技之外，大部分都是通用的。游戏中的各项操作都捆绑了相应的快捷键，这更利于玩家在万人混战中赢得更大的主动。

即时策略游戏中，策略永远都是重点，兵种相克自然更是不能少。适当的兵种相搭配的话，基本上都有一些攻击加成或者防御加成，如果敌人的军团是你所率领兵种的克星，那你就只好等着挨打了。AC还有一个比较有创意的新系统，那就是“士气”的设定。在战争中除了要运用各种战争策略外，还要密切注意士兵的士气值，因为士气值一旦过低，士兵就有可能不听指挥甚至逃跑，这将直接影响到战役的成败。









## 其他方面

游戏里有一项细节设定让人有些不能接受，那些在地图上游荡的野生动物，经常无缘无故袭击正在工作的农民，所以如果你不经常巡视领地的话，说不定农民就会这么莫名其妙地失踪。虽然说这是个有趣而且真实的设定，但是却给实际游戏带来了些许麻烦。游戏中有一些细节设定还是较为体贴的，[illegible]“自动合并”功能，当两个小分队中各有伤亡的时候，会自动合并成为一支队伍，这样可以迅速集中兵力，投入战斗。这一设定简化了以往即时策略游戏中相对复杂的微操作；另外在修筑防御建筑的时候，不需要进行繁琐的升级，只需要将负责守卫的士兵派过去并安插至防御工事中就可以加强防御力，非常省力。

## 最终评价

AC是一款较为出色的即时策略游戏，“个性化”可以说是对AC最好的评价。AC中战斗的比重比较大，而且历史资料方面也较为详实。总体来说，如果你的要求不是非常高的话，AC当算是款值得一玩的即时策略游戏。■

■名称 Steel Beasts ■类型 模拟SMB ■制作 Strategy First ■代理 正普科技 ■上市 2003年第三季度 ■版本 中文版 B-




# 钢铁猛兽黄金版

文/YX.DL.LCP

它没有让军事发烧玩家们失望——他们已经等待这样一款作品太久了，在《钢铁雄师》、《M1坦克排》等老资格优秀模拟游戏杳无音讯的日子里，《钢铁猛兽》就像一匹一跃而出的黑马，迅速占领了大家的硬盘。

## 世界警察的坦克军团

游戏的背景很老套，是美国以前苏联作为假想敌的背景，但如果你选用M1坦克进行作战的话，会添加一些“沙漠风暴”的任务，你将有机会和伊拉克共和国卫队进行作战(他们似乎都逃跑了？呵呵)。在游戏中，提供了快速任务、单一任务、战役三种作战模式，如果玩家一上来就被厚厚的说明手册弄停了头脑，或是对于自己的驾驶技术没有足够信心的话，可以试试训练模式，学习操纵、指挥、协同指挥、配合作战等坦克战术，以及利用热成像系统、手动火控系统等等驾驭坦克必要的作战技术，其次这里面还有一些关于M1A1坦克和豹IIA4主战坦克非常详实的资料介绍。在战役模式中，可以选择M1坦克或是豹II坦克，在训练考核、合作任务、单一任务以及特别行动四大项近百场战役中进行战斗。在单一任务中，你要做的是驾驶坦克不断的执行任务，升级，然后继续执行任务直到退役，不过，当你在中东、利比亚、前苏联边境呆够了后会发现，原来“世界警察”并不是一个好玩的差事。

## 驾驶坦克不是全部乐趣





与其他坦克模拟游戏不同，《钢铁猛兽》虽然可以进行真实的坦克模拟作战，但其游戏点并不全在这里，你在游戏中是一个坦克指挥官，要做的并不仅仅是瞄准后发炮，而且还要协调好整个坦克排及友军的行动，随时注意呼叫空中支援和火炮，在必要的时候打开烟雾来保护自己的坦克排，而在宽阔的地带上，你的坦克则需要步兵们随时为你提供掩护。如果你一味追求自己痛快而忽略指挥的话，那么肯定打不赢任何一场战斗，而必须将更多的精力用到地图模式下，指挥整个战场。

## 指挥好你的坦克排

这真是一张详尽的地图！上面完全的显示出了战区的地形地貌，敌我双方位置、下一步动作，甚至包括不同的区域也用不同的颜色标识出来，比如绿色代表相对安全的区域，在这里敌人只能隐约看到你的坦克炮塔顶，而在黄色地区则完全安全，粉红色地区就不那么妙了，你的坦克全身都置身于敌人的炮口之下。

在地图模式下，我们所要做的就是控制部队行进的路线、队型并且为他们设定集合点以及攻击点。必要时还需要设置空袭区域。当然，你也不能光呆在地图模式不动，当双方近距离展开坦克战时，继续呆在地图模式显然就有些纸上谈兵的意思了，这时你需要亲自控制火炮将敌人击退。总之，在这里，你要扮演的是类似于二战时苏军乌克兰一方面军第四坦克集团军卡图科夫中将的角色，在最后的攻克柏林的战斗中，为了鼓励战士们勇敢前进，他甚至披着披风亲自站在长车的后挡板上拿着手枪不断鸣枪鼓舞大家冲锋。

## 并不复杂的操作

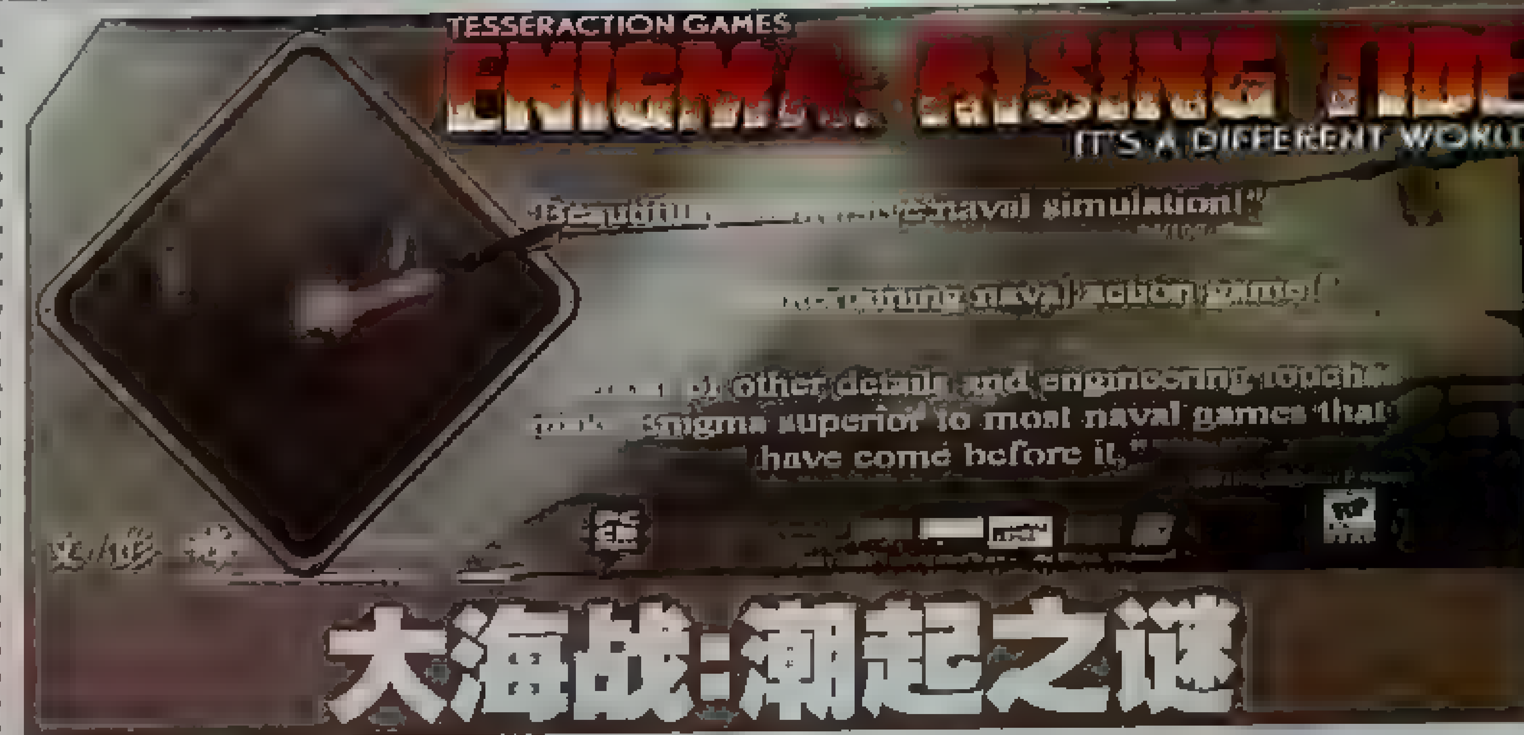
军事模拟游戏的一个通病就是复杂的操作，《钢铁猛兽》充分利用了鼠标和键盘搭配，操作并不困难，玩家所常用的几个键基本上都和大众类游戏相同，比如切换视角是F1到F6键，而前进后退则是WSAD四个键，开火则是空格键，鼠标+键盘可以实现大部分的功能，这样即使在激烈的战斗中也不会力不从心，在游戏中，你需要记住的仅仅是几个战术键，用以控制作战阵型。

如果有条件有兴趣的话，更推荐大家尝试一下游戏的多人部分，可以在LAN、INTERENET或者通过MODEM进行联网对战，或者是几辆M1或者豹II坦克并肩作战。这是个相当迷人的设计，由于不高的系统要求，使得玩家即使在56K的小猫上也可以流畅的厮杀。■





B ■名称 ■类型 模拟 SIM ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 中文版



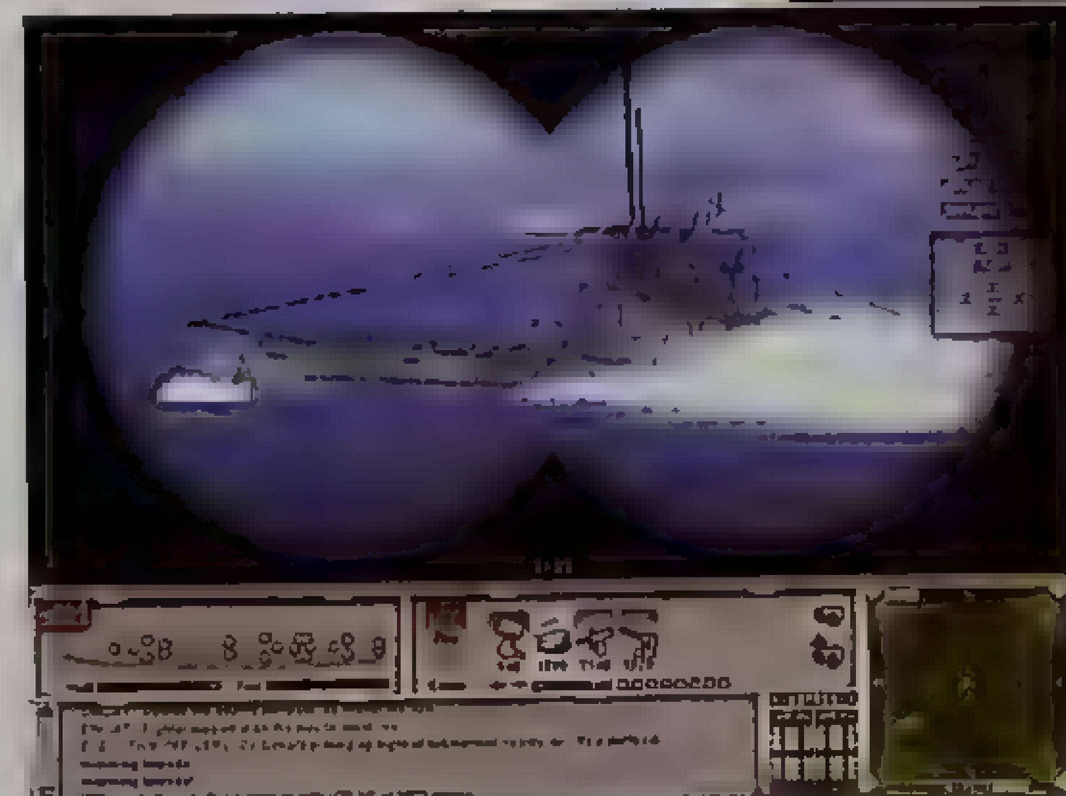

# 大海战:潮起之谜

在战争的历史上，海上霸权占有当之无愧的重要地位，谁控制了海洋，谁就控制了世界。从古至今，对海洋的争夺从来没有停止过，从中世纪海盗们用腰刀在甲板上肉搏，到二战时鱼雷机枪和主炮的广泛应用，蔚蓝的海洋上永远都能闻到血腥的气味。《大海战：潮起之谜》虽然是Tesseraction Games的处女作，但出手不凡，甫一问世，就被知名游戏网站Game Spy给予87分的好评。

## 击沉敌舰的快感

提到海战模拟游戏，大家一定会想起SSI公司那两部号称是“时刻要小心海水突然从显示器里冒出来”的——《猎杀潜航》和《驱逐舰指挥官》。与那两部成功的作品相比，《潮起之谜》的特点是即使你把所有的真实选项全开，也不会有太大的上手困难。毕竟大家都不是水兵出身，玩游戏不是为了和一堆电子仪表之类的烦人玩意交道的，我们更关心的是如何准确、有效、在保证自己安全的情况下尽快击沉敌舰的快感





战斗模式相当有弹性，当指挥军舰或者潜艇执行任务时，你可以通过潜望镜或者站在舰桥上指挥方向，同时令你的友军与你保持航向，而当敌机来袭或者靠近敌舰后，你还能亲自操控军舰和潜艇上的舰炮和机枪，这个熟悉的视角……呵呵，不就是“抢滩登陆”吗？

在整个游戏中，英、美、德三方面都按照真实的战斗理论和实际战术应用贯穿，比如说当你选择驱逐舰护航时，你面对的往往可能是德国潜艇著名的狼群战术，但独自一人在海面上力挽狂澜在敌潜艇的夹击下遍体鳞伤的将运输舰送往安全地区，那种成功后的成就感觉非是CS里拿狙击步枪爆头之后所能比拟的。

## 真实的历史任务

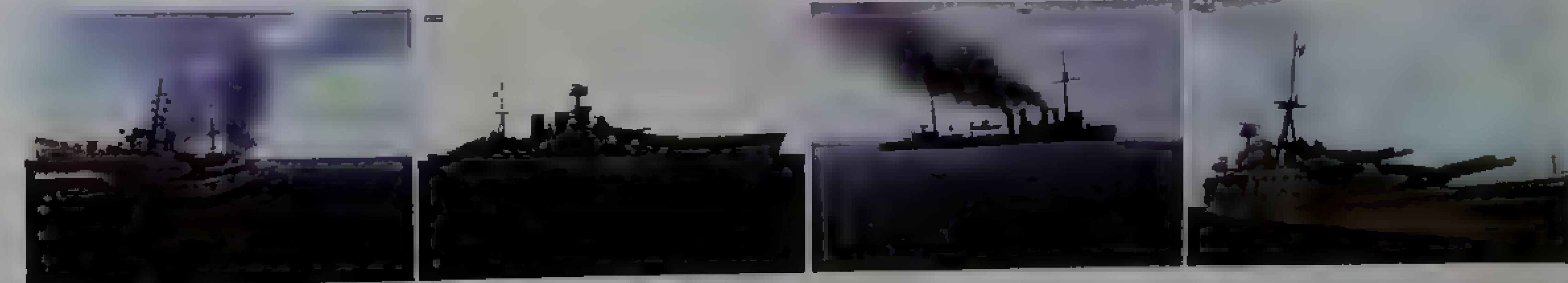
在《潮起之谜》中，制作组显然是下了研究了二战时的历史，重现了1939年9月3日到1940年5月10日那场“晦暗不明的战争”，1940年6月敦克尔刻大撤退以及1944年的诺曼底大登陆等重要的战役，其中战场形态，任务目的以及过程都尽可能的与真实的历史挂钩。在任务简报中，你可以了解到每一个战术行动的前因后果，同时从雷达上显示的这一地区大概的战场地貌。因为任务的多样性及特殊性，一般来说，你能够完成自己份内的工作已经非常不容易了。在游戏中引入了军旅生涯的概念，你的鱼雷艇、驱逐舰、潜艇会随着战役的推进而不断的获得荣誉，而以你本人也会不断获得勋章和升职。

## 瞬息万变的战场

战场情况瞬息万变，《潮起之谜》的敌我形态不是静态的，随着战斗的推进，敌人会不断的赶来增援，因而作为指挥官的你应该明白在战场上绝对不可能出现消灭完敌人的情况，完成任务才是你的第一目标，这样的设定使得玩家明白，在战争机器的运转中，你只不过是其中一个小小的螺丝钉罢了。虽然你的努力可以决定舰艇的走向，但是却无法成为一个真正的主宰。

以“晦暗不明的战争”中的德军任务为例，你驾驶一艘U潜艇在挪威附近的海域对英军的两艘驱逐舰和一艘货轮进行攻击，在任务开始后紧急下潜，然后调转方向斜刺里插往英军船队前方，在敌人还未查觉你之前快速发射鱼雷干掉英军打头的第一艘驱逐舰，这样货轮会因为驱逐舰的阻路而暂时有一个停顿，你要做的就是趁势第二次发射鱼雷，而这时敌人显然会醒悟过来并判断出你的方位，反潜飞机很快就会飞来，你必须紧急下潜然后绕到另一边去对剩下的驱逐舰进行攻击，在消灭敌人后你应该迅速撤离——赶在英国主力舰队赶到并发现你之前。

《潮起之谜》除了传统的对抗模式外，玩家还可以自己设定战场，所有的单机任务地图都可以用于战场上，但在方式上有更大的弹性选择，最多可有24名玩家共同做战，大家可以相互配合在海底上演一场“狼群战术”，也可以分组对抗来一场“军舰对潜艇”的好戏。■



# 国内上市星运表

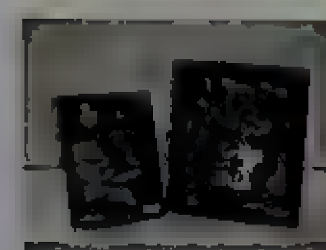


## 唯美童话奖

- 名称 秋之回忆Ⅱ
- 出品 KID
- 类型 AV
- 语种 中文
- 容量 3CD
- 发售 2003/08
- 价格 ¥69

在炎热的暑期，一款轻灵美丽的爱情游戏就像一杯可口的蓝色夏威夷，让你享受清凉而甘甜的滋味。不过，"秋之回忆"总是带着一丝淡淡的哀愁，宛如夏日里经常出现的黄昏之雨，那是因为爱的本身就是甜美与酸涩的合体吧。

## 经典移植奖



- 名称 魔幻鬼武者
- 出品 CAPCOM
- 类型 AC
- 语种 中文
- 容量 4CD
- 发售 2003/07/08
- 价格 ¥69

最近登陆 PC 的 TV GAME 大作不少，不过从图像效果上看，总是比在电视屏幕看的差点意思，想来是显示器分辨率过高的原因。即使这样，《魔幻鬼武者》从整体上来说仍然非常不错。其次，为了配合移植风潮，建议 PC GAME 玩家们都去装备手柄……上图是官方提供的《魔幻鬼武者》标准包装图，供大家鉴别伪正版用。

## 光辉传承奖




- 名称 仙剑奇侠传Ⅲ
- 出品 上海软星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/07/31
- 价格 ¥69

发稿时看见网上风传一个帖子，说是《仙剑奇侠传III》发售日期提前到 7 月 31 日，向官方证实，答复是"似乎该是"。仅仅提前三天发售就能成为玩家的一个热门话题，也只有伟大的"仙剑"有这般威力。虽然李逍遥的故事已经结束，但是《仙剑奇侠传III》继承的是一代的那种内在的精神，作为一个延续不衰的经典系列，这才是最重要的。

## 出生入死奖



- 名称 盟军敢死队Ⅲ目标柏林
- 出品 Eidos
- 类型 ST
- 语种 英语
- 容量 待定
- 发售 2003/09
- 价格 待定

让鬼子们闻风丧胆的反法西斯好汉们的战斗还在继续，多年以来，他们转战欧洲亚洲和非洲各大战场，这次终于要向柏林进军了！看来离最后的胜利已经不远，就是不知道以后的四代该怎么设置任务呢？希望是"目标东京"，我喜欢。

### 奥美软件

Tel 021-58788969　E-Mail aec@aomeisoft.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔兽争霸Ⅲ冰封王座 | Blizzard | RTS | 中/英 | 1 | 2003/07/01 | 48 |
| 反恐精英 零点行动 | Sierra | FPS | 中文 | 2 | 2003/08 | 待定 |
| 零点行动豪华版 | Sierra | FPS | 中文 | 待定 | 2003/08 | 288 |
| 绿巨人 | Universal | AC/AD | 中文 | 待定 | 2003/08 | 待定 |
| 地球时代·征服的艺术 | Sierra | RTS | 中文 | 1 | 待定 | 待定 |
| 皇帝 龙之崛起 | BrealAway | ST | 中文 | 待定 | 待定 | 待定 |

### 光谱博硕

Tel 010-62969069　E-Mail service@ttime.com.cn

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 古文明时代 | Strategy First | ST | 中文 | 1 | 2003/07 | 待定 |
| 发明工坊 | 工画堂 | ST | 中文 | 1 | 2003/07 | 待定 |
| 工业大亨Ⅱ | JoWood | ST | 中文 | 1 | 2003/07 | 待定 |
| 文化Ⅱ | JoWood | ST | 中文 | 2 | 2003/08 | 待定 |
| 三国立志传Ⅱ | 光谱资讯 | RP/ST | 中文 | 待定 | 2003/08 | 待定 |
| 奇迹餐厅 | JoWood | ST | 中文 | 待定 | 2003/08 | 待定 |
| 魔唤精灵Ⅲ | FALCOM | ST | 中文 | 待定 | 2003/09 | 待定 |
| 创业王 | 光谱资讯 | ST | 中文 | 待定 | 2003/10 | 待定 |
| 绯苍幻想曲 | EXE | RP | 中文 | 待定 | 2003/10 | 待定 |

### 寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail kefu@unistar.net.cn

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 三国霸业Ⅱ | 连邦资讯 | RTS | 中文 | 待定 | 2003/07/08 | 59 |
| 征天风舞传 三国志异 | 弘煜科技 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07 | 59 |
| 征天风舞传豪华版 | 弘煜科技 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07 | 99 |
| 圣女之歌Ⅱ撒雷母天使 | 北京风雷 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07/16 | 69 |
| 圣女之歌超值合辑 | 北京风雷 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07/16 | 105 |
| 圣女之歌超值合辑豪华版 | 北京风雷 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07/16 | 139 |
| 仙剑奇侠传Ⅲ | 上海软星 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07/31 | 69 |
| 仙剑奇侠传Ⅲ豪华版 | 上海软星 | RP | 中文 | 待定 | 2003/07/31 | 129 |

### 交大铭泰

Tel 010-62501955-621　Email gamesupport@sunv.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 风云争霸 | 酷奇思 | RP | 中文 | 3 | 2003/07 | 59 |
| 黑客帝国Ⅱ重装上阵 | Infogrames | FPS | 中文 | 4 | 2003/07 | 79 |
| 柯林麦克雷拉力赛Ⅲ | Codemasters | SP | 中文 | 3 | 2003/07 | 49 |
| 征服美洲 | CDV | RTS | 中文 | 2 | 2003/07 | 49 |
| 极品摩托Ⅱ | THQ | SP | 中文 | 2 | 2003/07 | 49 |
| 吸血莱恩 | Terminal Reality | AC | 中文 | 2 | 2003/08 | 49 |
| 重返狼穴Ⅲ越南视线 | Infogrames | FPS | 中文 | 1 | 2003/08 | 49 |
| 毁灭 终结者 | ARUSH | FPS | 中文 | 1 | 2003/08 | 49 |
| 古堡丽影 | Majesco | AC | 中文 | 2 | 2003/08 | 49 |

### 正普科技

Tel 010-82671133　E-Mail 2688@2688.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 红色派系Ⅱ | THQ | FPS | 英文 | 2 | 2003/07/30 | 48 |
| 钢铁猛兽黄金版 | Tesseraction | SI | 中文 | 1 | 2003/07/14 | 48 |
| 幻影战机 致命打击 | Thirdwire | SI | 中文 | 1 | 2003/07/14 | 48 |
| 大天使 | Strategy First | AC/AV | 中文 | 1 | 2003/07/30 | 48 |
| 美国铁路大亨 | Strategy First | ST | 中文 | 1 | 2003/07/15 | 38 |
| 大海战 潮起之迹 | Strategy First | SI | 中文 | 1 | 2003/07/30 | 48 |

### 怡彩科技

Tel 010-82650010　E-Mail ca.le@echoicetech.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 闪电战 | CDV | RTS | 中文 | 2 | 2003/09 | 待定 |



# 国内上市星运表

### 美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| F1 2002 | EA Sports | SP | 英文 | 1 | 2003/06/26 | 60 |
| FIFA2003 | EA Sports | SP | 英文 | 2 | 2003/07 | 68 |
| 夜火 | Gearbox | FPS | 英文 | 2 | 2003 三季度 | 待定 |
| 模拟人生 人生无限 | Maxis | ST | 中文 | 2 | 2003 三季度 | 待定 |
| 荣誉勋章 奇袭先锋 | 2015 | FPS | 中文 | 1 | 2003 三季度 | 待定 |
| 公元 1503 | SunFlowers | ST | 中文 | 1 | 2003 三季度 | 待定 |
| 战地 1942 罗马之路 | DICE | FPS | 英文 | 1 | 2003 三季度 | 待定 |
| 印第安那·琼斯与皇陵 | LucasArts | AC | 英文 | 2 | 2003 三季度 | 待定 |
| 模拟人生 超级明星 | Maxis | ST | 中文 | 2 | 2003 三季度 | 待定 |
| F1 职业挑战赛 | EA Sports | SP | 英文 | 1 | 2003 三季度 | 待定 |
| 模拟城市 高峰时刻 | Maxis | ST | 中文 | 1 | 2003 四季度 | 待定 |
| 荣誉勋章 突破防线 | EA | FPS | 中文 | 1 | 2003 四季度 | 待定 |
| 哈利·波特 魁地奇世界杯 | EA | AC/AV | 中文 | 1 | 2003 四季度 | 待定 |
| 指环王 王者无敌 | EA | AC/AV | 中文 | 1 | 2003 四季度 | 待定 |

### 新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 圣书外典 亚雷克篇 | Stack | AV | 中文 | 2 | 2003/07 | 49 |
| 圣书外典 白银篇 | Stack | AV | 中文 | 3 | 2003/07 | 69 |
| 古墓丽影 VI 黑暗天使 | EIDOS | AC | 英文 | 2 | 2003/08 | 49 |
| 秋之回忆Ⅱ | KID | AV | 中文 | 3 | 2003/08 | 69 |
| 盟军敢死队Ⅲ目标柏林 | Eidos | ST | 英文 | 待定 | 2003/09 | 待定 |
| 见习天使 | KID | AV | 中文 | 3 | 2003/09 | 69 |
| 海滨嘉年华 | EIDOS | ST | 中文 | 1 | 2003/10 | 49 |
| 罗马执政官 | EIDOS | RTS | 中文 | 1 | 2003/10 | 49 |

### 育碧软件

Tel 021-58788969　E-Mail help@ubisoft.com.cn

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔幻鬼武者 | CAPCOM | AC | 中文 | 4 | 2003/07/08 | 69 |
| 魔幻鬼武者豪华版 | CAPCOM | AC | 中文 | 4 | 2003/07/08 | 148 |
| 潘多拉魔盒 | Microsoft | ST | 英文 | 1 | 2003/07/17 | 49 |
| 星际游骑兵 | Microsoft | SI | 英文 | 2 | 2003/07/17 | 49 |
| 雷曼Ⅲ | Ubi Soft | AC | 英文 | 3 | 2003/07/24 | 49 |
| 创世纪战Ⅲ第二篇章 | Softmax | ST | 中文 | 4 | 2003/07/24 | 69 |
| 彩虹六号 盾牌行动 | Ubi Soft | FPS | 英文 | 2 | 2003/07 | 69 |
| 捍卫雄鹰 IL2 战机 遗忘的战争 | Ubi Soft | SI | 中文 | 2 | 2003/08/03 | 49 |
| 侦缉档案 犯罪现场实录 | Ubi Soft | AV | 中文 | 3 | 2003/08/03 | 49 |
| 皇牌空战 | Ubi Soft | SI | 英文 | 1 | 2003/09/03 | 69 |
| 英雄洛基 | Ubi Soft | FPS | 英文 | 1 | 2003/09/03 | 49 |
| 彩虹六号 雅典娜之剑 | Ubi Soft | FPS | 中文 | 待定 | 2003/10/03 | 待定 |
| 代号 XIII | Ubi Soft | AC | 英文 | 待定 | 2003/11/03 | 待定 |
| 战神Ⅳ | Ubi Soft | ST | 中文 | 待定 | 2003/11/03 | 49 |
| 鱼叉Ⅳ | Ubi Soft | SI | 英文 | 1 | 2003/12/03 | 49 |
| 撕裂的天堂 | Ubi Soft | AC | 英文 | 待定 | 2003/12/03 | 待定 |
| 波斯王子·时之砂 | Ubi Soft | AC | 英文 | 待定 | 2003/12/03 | 待定 |
| 孤岛惊魂 | Ubi Soft | AC | 英文 | 待定 | 2003/12/03 | 待定 |

### 天人互动

Tel 010-84985920　E-Mail CSR@biggamer.com

| 游戏名称 | 出品公司 | 类型 | 语种 | 容量[CD] | 发售日期 | 价格[元] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔剑 | En-Tranz | MMO | 中文 | 1 | 2003/06 | 公开测试 |

注：《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考。如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。




## 风驰电掣奖

- 名称 极品摩托Ⅱ
- 出品 THQ
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 2CD
- 发售 2003/07
- 价格 ¥49

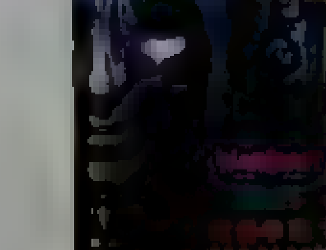
随着 2004 年 F1 上海站的日益临近，赛车运动正在中国日益扩大它的影响力。我们当然不能忘记作为重大国际赛事之一的摩托车国际大奖赛，而《极品摩托Ⅱ》正是以这项赛事为蓝本而制作的游戏。它收录了 2002 赛季全部车手及赛车资料，提供八种赛车模式，如单人赛、对抗赛等。



## 精深谋略奖

- 名称 魔唤精灵Ⅲ
- 出品 FALCOM
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/09
- 价格 待定

这是一款去年在日本上市的战棋游戏，原名"魔幻战国"。它与其他战棋游戏最大的区别就是没有靠练级降低难度的可能性，有的只是越来越富有挑战的关卡。用"一招棋错，满盘皆输"来形容《魔唤精灵III》的紧张战斗态势，再恰当不过了。



## 气势磅礴奖

- 名称 魔兽争霸Ⅲ冰封王座
- 出品 Blizzard
- 类型 RTS
- 语种 中/英
- 容量 1CD
- 发售 2003/07/01
- 价格 ¥48

无论从游戏本身还是销售状况来看，《魔兽争霸III冰封王座》都堪当"气势磅礴"四字，承继暴雪的优良传统，资料片不仅仅是简单商业剩余价值的利用，而是对前作更多的改进和发展。所以，48 元的《魔兽争霸III冰封王座》可以说是本月最物有所值的正版游戏。事实也证明了这一点，据奥美公司有关人士称，游戏首发当日就出货达四万套之多。



## 英雄无敌奖

- 名称 绿巨人
- 出品 Universal
- 类型 AC AD
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/08
- 价格 待定

八月下旬，"绿化"风潮席卷美国，作为一部影片，李安大师的《绿巨人》获得了巨大的成功。但是，按照游戏与电影关系的惯例，成功影片，而一般会是一款不怎么成功的游戏……但愿《绿巨人》能够跳出这个怪圈。

# 国际上市星运表 Aug 2003



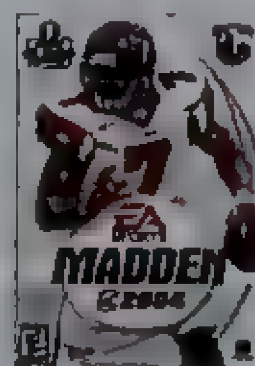
**1914：伟大的战争**
(1914 The Great War)
军记历史指数：★★★
游戏类型 即时战略
类似游戏 《西线战役》(G.I Combat – Episode I: Battle of Normandy)
制作公司 Navarre
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 8月01日

进入新世纪，我们终于远离了那两场触目惊心、挥之不去的噩梦，回忆只是为了警世。



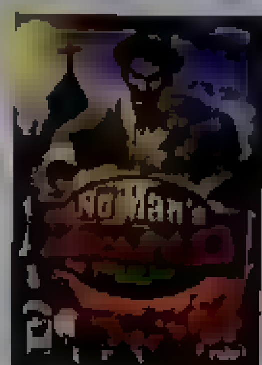
**[illegible]**
(Zoo Tycoon: Complete Collection)
物有所值指数：★★★☆
游戏类型 模拟经营
类似游戏 《过山车大亨II》(Roller Coaster Tycoon 2)
制作公司 Blue Fang Games
发行公司 Microsoft
上市日期 8月05日

游戏公司打包出售的第二招，玩家以一个游戏的价格同时买到3个游戏，值！



**疯狂橄榄球2004**
(Madden NFL 2004)
疯狂依旧指数：★★★★
游戏类型 体育
类似游戏 《疯狂橄榄球》(Madden NFL)系列
制作公司 EA Sports
发行公司 EA Sports
上市日期 8月12日

同类游戏的霸主，游戏效果真正体现出最先进的开发技术，对此运动的深刻理解使游戏性十分真实。



**无主之地**
(No Man's Land)
风马牛指数：★★★☆
[illegible]
类似游戏 《海盗港》(Port Royale)
制作公司 Related Designs
发行公司 CDV Software GmbH
上市日期 8月12日

游戏内容和获奥斯卡最佳外语片提名的那个同名根本不是一回事，还是描写美国"人民"抗击外国殖民者，正义凛然得活不如歇。



**南茜朱尔：酒会有鬼**
(Nancy Drew: Haunted Carousel)
敝帚自珍指数：★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏 《南茜朱尔 幽灵湖》(Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake)
制作公司 Atari
发行公司 Atari
上市日期 8月13日

整个系列本身乏善可陈，却能源源不断地持续制作，很是羡慕国外游戏厂商的开发环境。



**黑超9人组**
(Black 9)
言之有物指数：★★★★
游戏类型 动作角色扮演
类似游戏 《大刀》(Daikatana)
制作公司 Majesco Games
发行公司 Taldren
上市日期 8月14日

与其他动作游戏的最大区别就是拥有丰富的剧情，RPG元素的融入改善了动作游戏的单调。



**空降突击：德意志的末日**
(Airborne Assault: Highway to the Reich)
[illegible]：★★☆
游戏类型 战略
类似游戏 《帝国之帝国》(Squad Battles Advance Of The Reich)
制作公司 Panther Games
发行公司 Matrix Games
上市日期 8月14日

尽管还是国内玩家鲜于接受的欧美战棋游戏，不过画面的精致是前所未见的，也许也能带来不错的游戏感受。



**亡灵快车**
(Runaway: A Road Adventure)
反璞归真指数：★★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏 《猴岛小英雄IV 猴岛大逃亡》(Escape From Monkey Island)
制作公司 Tri Synergy
发行公司 Pendulo Studios
上市日期 8月18日

卡通风格的冒险游戏堪称凤毛麟角，幸好都算上佳。经历了真人、3D等变革后又回归了最初的纯真，才发现来路就是前进的方向。



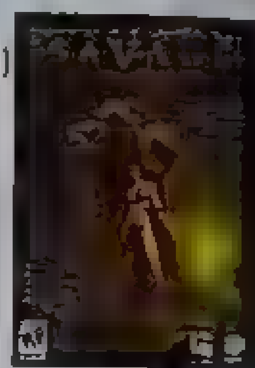
**天堂破碎**
(Paradise Cracked)
目眩神迷指数：★★★★
游戏类型 角色扮演
类似游戏 《格罗姆的阴影》(Grom)
制作公司 Mist Land
发行公司 Tri Synergy
上市日期 8月18日

很稀有的未来题材RPG，让人印象深刻的是绝佳的光影效果。



**绝对零度**
(Cold Zero: The Last Stand)
不拘一格指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏 《无悔的十字军战士》(Crusader: No Regret)
制作公司 JoWooD Productions
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 8月19日

这种类型很少见，在3D泛滥的年代另辟蹊径是很明智的。



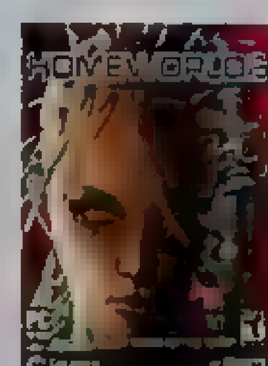
**野蛮人**
(Savage: The Battle for Newerth)
举目无亲指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作＋即时战略
类似游戏 《牺牲》(Sacrifice)
制作公司 S2 Games
发行公司 iGames
上市日期 8月25日

不多见的一个游戏类别，抛开多年前的那个《起义》，以前也就一个《牺牲》做到过，物以稀为贵嘛。



**天堂与地狱**
(Heaven & Hell)
难能可贵指数：★★★★
游戏类型 模拟经营
类似游戏 《黑与白》(Black & White)
制作公司 MadCat Interactive Software
发行公司 CDV Software GmbH
上市日期 8月26日

从内涵上而言，类似《黑与白》的善恶主题。有内涵的游戏已难能可贵了。



**家园II**
(Homeworld 2)
再战江湖指数：★★★★
游戏类型 即时战略
类似游戏 《自由枪骑兵》(Freelancer)
制作公司 Relic
发行公司 Sierra Entertainment
上市日期 8月28日

前作生不逢时，叫好不叫座，斗转星移，续集真正能展现划时代的魅力。



**异度神兵**
(Breed)
高新技术指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《虚幻II》(Unreal 2)
制作公司 Brat Designs
发行公司 CDV Software GmbH
上市日期 8月28日

从瞄准界面看就是一个技术含量颇高的游戏，游戏内容还是以射击为主。



**电子世界争霸战**
(Tron 2.0)
火爆登场指数：★★★★
游戏类型 动作
类似游戏 《雷神之锤》(Quake)
制作公司 Monolith Productions
发行公司 Buena Vista Games
上市日期 8月29日

游戏作为一部影片的续集，实属罕见，只是跳票已太久。



**盟军敢死队III：目标柏林**
(Commandos 3 Destination Berlin)
精益求精指数：★★★★
游戏类型 小组策略
类似游戏 《盟军敢死队》(Commandos)系列
制作公司 Pyro Studios
发行公司 Eidos Interactive
上市日期 8月31日

指望这个系列再创最初的辉煌，是不大现实了，精益求精就不错了。

[以上资料由hapi!!提供]



# 中国游戏风云榜

## 经典榜

| 名次 | 升降 | 游戏名称 | 出品/国内代理 |
|---|---|---|---|
| 1 | → | 半条命 反恐精英[Half Life Counter Strike] | Sierra/ 奥美电子 |
| 2 | ↓ | 仙剑奇侠传 | 大宇/双语 |
| 3 | ↑ | 盟军敢死队II勇往直前[Commandos2 Men of Courage] | Eidos/ 新天地 |
| 4 | ↓ | 魔兽争霸III混乱之治[Warcraft3 Reign of Chaos] | Blizzard/ 奥美电子 |
| 5 | ↑ | 暗黑破坏神II毁灭之王[Diablo2 Lord of Destruction] | Blizzard/ 奥美电子 |
| 6 | ↓ | 魔力宝贝 | ENIX/ 网星艾尼克斯 |
| 7 | ↓ | 仙剑奇侠传II | 大宇/寰宇之星 |
| 8 | → | 轩辕剑III外传 天之痕 | 大宇/育碧软件 |
| 9 | ↓ | 传奇[The Legend of Mir] | Actoz/ 盛大网络 |
| 10 | ↑ | 轩辕剑IV | 大宇/寰宇之星 |
| 11 | ↑ | 英雄无敌IV[Heroes of Might and Magic 4] | 3DO/ 第三波 |
| 12 | ↓ | 奇迹[MU] | Webzen/ 上海九娱 |
| 13 | ↓ | 星际争霸[Starcraft Brood War] | Blizzard/ 奥美电子 |
| 14 | ↑ | 仙境传说 | Gravity/ 智冠 |
| 15 | ↑ | 无冬之夜[Neverwinter Night] | BioWare/ 天人互动 |
| 16 | ↑ | 魔兽争霸III冰封王座[Warcraft3 Frozen Throne] | Blizzard/ 奥美电子 |
| 17 | ↓ | 极品飞车 闪电追踪II[Need For Speed Hot Pursuit 2] | EA/ 美国艺电 |
| 18 | ↑ | 新剑侠情缘 | 西山居/金山软件 |
| 19 | → | 石器时代[Stone Age] | JSS/ 北京华义 |
| 20 | ↑ | 文明III[Civilization3] | Firaxis/ 天人互动 |
| 21 | ↓ | 疯狂坦克II | GV/ 盛大网络 |
| 22 | ↑ | 冠军足球经理IV[Champion Manager 4] | Eidos/ 世纪雷神 |
| 23 | ↑ | 大航海时代IV | 光荣/第三波 |
| 24 | ↑ | 英雄本色[Max Payne] | Remedy/ 新天地 |
| 25 | ↑ | 生化危机III复仇女神[Resident Evil 3] | CAPCOM/ 育碧软件 |
| 26 | ↓ | 博德之门II安姆的阴影[Baldur's Gate2 Shadows of Amn] | Interplay/ 第三波 |
| 27 | ↓ | 三国赵云传 | 珠海第三波/第三波 |
| 28 | ↓ | 三国群英传IV | 奥汀科技/寰宇之星 |
| 29 | → | 新绝代双骄III | 宇峻科技/寰宇之星 |
| 30 | ↓ | 战地1942[Battle Field 1942] | EA/ 美国艺电 |

## 榜评

本月的排行榜上，前二名仍然岿然不动，看来在中国游戏群体中，CS的全民普及性和"仙剑"的经典地位都是无可争议的。第三名极急速上升的《盟军敢死队II勇往直前》，据(在上个月它还处于10名以外)，看来是受三代即将发布的利好消息影响，大家都来先热身一把。除了几款老游戏黯然退场以外，经典榜整体变化不大。

简体中文版的《魔兽争霸III冰封王座》与全球其他地区同步发售，带来了相当可观的商业效益，也使它与《魔兽争霸III混乱之治》同时上榜，成为本月榜上最耀眼的一对。要最大程度的遏制盗版的影响，同步发售确实是一个非常有效的办法。

变化最大的一张榜是"期待榜"，由于《古墓丽影VI》、《樱花大战III》等大作都在本月问世，所以除了即将下榜的两位老大级作品《仙剑奇侠传III》和《盟军敢死队III》仍然高高在上以外，一批新面孔迅速占领了剩余的空位，包括两款人气极高的网络游戏：《A3》和《天堂II》(后者在韩国也刚开始测试)。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

### 幸运读者

广州 卫力奇　辽宁 潘雪　北京 潘丽萍
浙江 王逍玮　北京 张雷

## 发烧榜 / 期待榜

| 名次 | 升降 | 发烧榜 | 升降 | 期待榜 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 魔兽争霸III冰封王座 | → | 仙剑奇侠传III |
| 2 | ↓ | 半条命 反恐精英 | → | 盟军敢死队III |
| 3 | ↓ | 仙剑奇侠传II | ↑ | 天堂II |
| 4 | → | 魔力宝贝 | ↑ | 反恐精英 零点行动 |
| 5 | ↑ | 传奇III | ↑ | A3 |
| 6 | ↑ | 奇迹 | ↑ | DOOM3 |
| 7 | ↑ | 魔幻鬼武者 | ↑ | 家园II |
| 8 | → | 疯狂坦克II | ↑ | 模拟人生II |
| 9 | ↑ | 樱花大战III | ↑ | 寂静岭III |
| 10 | ↓ | 仙境传说 | ↑ | 神话时代 泰坦战争 |

## 中国游戏企业人气榜

| 名次 | 企业 |
|---|---|
| 壹 | 奥美电子 |
| 贰 | 大宇资讯 |
| 叁 | 育碧软件 |
| 肆 | 美国艺电 |
| 伍 | 寰宇之星 |
| 陆 | 盛大网络 |
| 柒 | 天人互动 |
| 捌 | 新天地 |
| 玖 | 金山西山居 |
| 拾 | 新浪 |
| 拾壹 | 智冠电子 |
| 拾贰 | 网易 |
| 拾叁 | 上海九娱 |
| 拾肆 | 网星艾尼克斯 |
| 拾伍 | 北京华义 |
| 拾陆 | 清华同方 |
| 拾柒 | 目标软件 |
| 拾捌 | 空间互动 |
| 拾玖 | 交大铭泰 |
| 贰拾 | 欢乐亿派 |

▲数据采集日期 2003.6.15-2003.7.15



# LARA CROFT TOMB RAIDER 古墓丽影:黑暗天使 详尽攻略



文/风抄秋

一片狼藉的公寓，一个女子撕开警察的封条，缓缓地走进了房间里。她就是著名冒险家劳拉·克劳馥。她踩到了一样东西，是一个镜框。她拾起来拂掉上面的碎玻璃，看着自己与范·克洛伊(Werner Von Croy)的合影。范是她少年时引领她从贵族小姐走上冒险家之路的老师。接着她来到了镜子前，看着镜中的自己，她已经没有往日的开朗，她从未曾想到自己会处于这样的黑暗中。

## 第一部分：巴黎街道

### 1.巴黎后街(Parisian Back Streets)

**剧情** 两天前，在这个公寓，范请求她帮忙去寻找五副"奥布斯丘拉(Obscura)油画"，那是一个叫做埃卡德(Pieter Van Eckhardt)的人委托他寻找的，但这个人是个疯子，巧的是最近巴黎又发生了可怕的连环凶杀案，范表现出前所未有的慌张。他给了劳拉一个地址，让她去找一位叫作卡维尔(Carvier)的女士帮忙。从接到范的电话来到巴黎起，埃及的事情(参见《古墓丽影：最终启示录》)就又在劳拉的脑海中浮现出来，令她的心情难以平静。若不是因为范的缘故，自己又怎么被困在金字塔里几乎丧命？这时候她再也忍不住了，猛地把范推倒在沙发里，提醒他不要忘记埃及的事情。但范的反应令她吃惊，他竟然把枪拔了出来，叫道："走开！劳拉。"发生了什么事？劳拉什么都不知道了，隐约间范被打飞了出去，枪掉在一旁。之后她能记得的，就是她站在范的尸体旁。她看着自己被范的鲜血染红的双手，震惊不已。但警笛长鸣，警车已经赶来，劳拉只得赶紧离开。虽然最后摆脱了警犬的追赶，翻过栏杆落在巴黎的小巷中，暂时脱险，但自己那个背了多年的背包却被叼走了。

**攻略** 在门前捡起巧克力(可恢复10%的生命。补血物品会闪绿光，武器弹药会闪红光，而贵重物品和钱会闪金光，路上要留意)。爬上旁边的垃圾箱，原地跳抓爬到上面的平台，跳到前面楼上。爬上梯子。从窗户翻进屋子，打开抽屉和柜子(接近能操作的对象时屏幕右下方会出现手的提示，不过并不是有出现提示都能操作，有些门是打不开的)找到160欧元和巧克力，捡起地板上的金币(贵重物品，可以换钱)。屋内还有一个衣柜，但是锁上了。回到外面。爬上旁边的梯子，捡起金币，跳抓住前面的雨棚爬上去(如果需要，可以往左移一些，落到下面，捡起门前的大药包)。翻过栏杆捡起巧克力，走到雨棚另一头，小跳(按住行走键，再按跳跃)过断处，爬上水管，往右移动。劳拉力量用尽，落在了屋顶上。再次跳抓住边缘，往右移过拐角，从栏杆缺口处爬上屋顶。到角落把油桶拉开(出现手的提示时，按住动作键不放，配合方向键)，走到边缘，扒下去落在小平台上捡起铁撬。从这里可以抓住边缘移到左边的走廊处，但是目前劳拉的力量还不足。先回到屋顶上的小屋前，到左边拿到创可贴，然后撬开锁，这时劳拉的力量增强了。进屋打开衣柜拿到M-V9手枪。(现在可以回下面那个房间撬开衣柜找到项链)然后来到拿铁撬的小平台上，走到最靠近对面的地方，抓住屋顶边缘移到左边，落在走廊上。切换到秘密行动状态(按【Enter】键)，贴住墙壁(按动作键)，移到拐角处，劳拉会探出头去，看到那边有个警察，不过他是背对这边。离开墙壁(按动作键)，走过去捡起架子上的钥匙。回头到走廊尽头处，用钥匙打开铁门，爬下梯子(BUG如果爬不下去就放手再抓)。

**剧情** 警察已经追来，劳拉踢开门冲进一栋废弃的公寓楼内，把门闩上了。

### 2.废公寓楼(Derelict Apartment Block)

**攻略** 警察在外面撞门，把旁边的铁柜拉过来挡住门(这样可以多拖延一下子)。跑上楼，跳过楼梯的缺口，一块大石头落下来把铺在前面大坑上的木板压断了。这期间警察也撞开门进来了，丢出了烟雾弹(接下来动作要快些，在氧气耗光之前离开)。旁边有个房间，需要钥匙才能打开门。先助跑跳抓到坑对面，在门前捡起伤药。把衣柜拉开。上楼在门前捡起小药包。撬开门(力量增强)进去，在屋内找到一些弹药。出去继续前进，在另一处门前捡起创可贴。上楼，把小箱子拉过来，爬上去，转身助跑跳抓住栏杆翻过去。打开旁边的门进去，捡起地上的钥匙，可以打开旁边的门。拉下旁边机器上的开关启动电梯。从旁边墙上取下公寓钥匙。(这样就可以出去搭电梯到一楼，去那间上锁的房间，找到Vector-R35手枪、弹药和巧克力。)开门出去来到屋顶上。

### 3.工业区屋顶(Industrial Roof Tops)

**攻略** 爬上梯子，抓住钢索荡到对面的屋顶上(碰到障碍物时，要按"蹲"键把腿缩起来)。途中警方的直升飞机出现了。到对面后，赶紧捡起创可贴，沿旁边屋顶斜面上的梯子走下去，跳抓爬上对面屋顶找到创可贴(从这里滑下去踩破玻璃可以落入屋内，但拿不到金币。往左前方跳，滑下去时跳起抓住前面平台，可到接近过关处)。然后挂下去撬开门，找到金币，进屋找到了巧克力和弹药。从另一道门出去，来到连接两栋房子的天桥上。进入对面的仓库，这里的楼梯已经损坏，挂到下层，从这里突出的地方可以助跑跳抓到对面，但目前劳拉还做不到。先下到地上，捡起角落的大药包。从卷帘门下面的缝隙爬出仓库，捡起弹药。转过拐角，看到一个燃烧的油桶。先到前面转转，越过一道铁丝网，打死恶犬，在生锈的垃圾斗里找到弹药。然后翻回去，在小巷尽头找到大药包。回到油桶处，把旁边的箱子拉过来(力量增强)垫脚，爬上高处的梯子。爬上去往右回到天桥上(若不要物品可以不去，继续往上爬，上屋顶)。进入仓库，到下层跳到对面，爬到上层捡起弹药，出门跳到对面楼梯上。下去捡起金币。现在挂到地上(如果不要更多物品，直接沿楼梯上去即可)，消灭恶犬，翻过铁丝网，回到油桶处，一直爬上梯子来到屋顶。再爬上更高处的屋顶捡起弹药，滑下斜面捡起伤药。爬上旁边的梯子，助跑跳到对面屋顶的天台上，捡起小屋旁的金币，走到天台另外一边。



**剧情** 直升飞机已经逼近，劳拉无路可逃，只得奋力一跃，抓住了对面楼上的雨棚，但它承受不住重量，折断了，好在下面是垃圾箱，劳拉揉着脑袋爬了出来，掏出范给的地址，前往卡维尔的公寓。

### 4.卡维尔公寓(Margot Carvier's Apartment)

**剧情** 劳拉向卡维尔告知范的死讯，卡维尔说范五周前接到伊卡德的委托，要他寻找五幅十五世纪的油画，这些油画似乎是描述炼金术和黑暗艺术的，于是范就到她在卢浮宫的办公室找她帮忙。自从他接受委托之后就变得很怪异，担心自己有危险，还把一个笔记本寄放在她这里，交待说如果他出了事就把笔记本给劳拉。接着她询问起在范的公寓到底发生了什么事，劳拉说她只记得有开火，当时情况很混乱，她也不知道发生了什么事。卡维尔开始怀疑她是凶手，虽然劳拉极力解释，但她还是有所怀疑。多说无益，劳拉就直接向她索要笔记本。

**攻略** 卡维尔的反应主要取决于最后两次选择。第一次是：1:If I'd wanted to kill Werner I could have done that in Egypt.(如果我要杀他，在埃及就这么做了。)2:Mademoiselle, I was a good friend of Werner's. I didn't kill him. I didn't!(我是沃纳的好朋友，我没有杀他。)第二次是：1:Then I Suggest you give it to me, now!(我劝你最好马上把它交给我!)2 I really am going to need Werner's notebook.(我真的很需要沃纳的笔记本。)两次都选2的话，卡维尔就会把笔记本交给劳拉。前面的选项如果不友好，而这两次中有一次选1的话，卡维尔就会拒绝交出笔记本。如果她不给，就只好自己到厨房去拿了(在角落的抽屉里、另外书桌抽屉里有伤药，厨房有一瓶白兰地，角落的小几上有钻石戒指)。警察正在赶来，拿到笔记本后赶紧离开公寓。

### 5.犹太人区(Parisian Ghetto)

**攻略** 次日凌晨六点，劳拉从废弃的地铁车厢里醒来，走出车厢看到那边有两个人在烤肉吃，想起范的笔记本上提到了一个叫做保查德(Louis Bouchard)的人，就上前打听。得知可以去一家咖啡店了解情况。

爬到车厢的顶上，捡起大药包。抓住铁丝网爬到上层的铁板上，助跑跳抓到另外一块铁板上，跳到墙边，转过拐角找到了巧克力和160欧元。然后回到第一块铁板上，从铁丝网撕裂开的地方跳到墙边。找到一个中年人，他谈到了最近发生的连环谋杀案，说保查德拥有毒蛇胭脂(Le Serpent Rouge)夜总会，那里也有人被害。先到角落里捡到160欧元，然后从那个人旁边的门出去来到街上。

旁边就是那个夜总会，但是没有开门。向站在旁边的风尘女郎珍妮斯(Janice)打听，得知因为那里死了很多人所以关闭了，而保查德也躲了起来，不过有两个人曾在那里做事，可能有办法找到他。一个是可怜的看门老头伯纳德(Bernard)，[illegible]公园出现；另一个是咖啡店的老板皮埃尔(Pierre)，传闻保查德拿走了他[illegible]或者其他重要的东西，迫使他为之工作。另外她还说从收音机里听到[illegible]了，这令劳拉感到很意外。

在街上转悠一下，可以查看路边的地图熟悉线路。在夜总会对面[illegible]元，然后走上台阶，在休闲长椅旁可以捡到160欧元，前进到被砖墙挡住的路口附近还有160欧元。(切换区域后可能可以重复捡到，不过游戏中很少用[illegible]钱。)

之后要找保查德有两种方法。

一是去名为Cafe Metro的咖啡店，答应替皮埃尔取回藏在夜总会[illegible]灯里面的盒子，得到夜总会后台钥匙。然后回到夜总会，沿着墙走，途中会看到一个留小胡子的男子跨上一辆马力强劲的摩托车扬长而去。之后进入巷子，打开门就可以进入后台。先在附近纸箱上找到弹药，然后到保安室打倒保安(如果需要可以到走廊里拉开关，把保安室门口的灯关掉，他会过来检查，就可以趁机下手。开枪的话要注意尽量贴近了开枪，伤害更大，可以节省弹药)，得到巧克力，进入餐厅的钥匙、沙漠之鹰和弹药。然后来到走廊尽头上台阶，用钥匙开门来到舞池，解决两个保安，然后去地下室收集东西。

还有一种办法是，去公园找老头伯纳德(如果已经答应帮皮埃尔，他会拒绝跟劳拉交谈)，他会要求160欧元来交换信息，这时候要选第2项同意他的要求。之后他交给劳拉夜总会的门钥匙，让劳拉帮他取回盒子，交换通往保查德藏身处的密码。到夜总会后门处的巷子口，打开门进去来到小车库，找到套筒扳手、创可贴、古旧连发枪(贵重物品)和弹药。然后拉开关把车托上去，再扳动角落机器上的开关(增强力量)打开下面坑里的板。现在可以撬开房间的门找到沙漠之鹰及弹夹。然后从坑里下去，来到地道中，找到巧克力和弹药。爬上梯子来到地下室，找到一瓶白兰地。然后装上套筒扳手，拉下开关，把吧台放弹药的架子降下来，吸引保安下来查看，将他解决。上楼来到舞池，解决另一个保安。

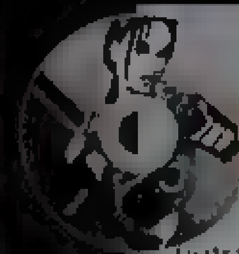
下面是两条路线共通的：到吧台拿白兰地和2块巧克力，然后按一个[illegible]架升上来，取得弹药。到控制台旁边的角落找到一盒伤药，然后到台上找到[illegible]发售的唱片，拉开关让舞池的灯亮起来，解决赶来的两个保安。到二楼解决一个保安，把箱子推到栏杆边，借助它爬上灯架。前面的灯架掉了下去，走到断裂处[illegible]跳到二楼，解决两个守卫拿起大药包、创可贴。然后等舞台灯降下来的时候跳到上面，再跳到另一边，爬上铁架移到外侧爬到顶上，跳到对角上，跳到四层，爬上旁边梯子到五层。滑下倾斜的铁架[illegible]跳过断处，跳抓住铁架，移到旁边[illegible]去。跳到升起的铁桥另一端，[illegible]踢下来(力量增强)。踢开控制室[illegible]捡起售票室的钥匙，扳动左边的开关把一盏坏掉的灯移到交叉处，然后[illegible]右边的开关把它移出来。[illegible]楼，从那盏灯里面取出盒子。[illegible]室，解决冲进门来的一个保安。从旁边的梯子下去，捡起巧克力(现在回到楼下售票室可以找到160欧元和另外一把多余的售票室钥匙)，回到控制室，[illegible]



一路下去回到巷子口。进入巷子内，揭开地上的盖子进入地下道，这里是保查德原本的藏身处。前进至岔路口，往右走，来到一个天井。助跑跳抓到对面，捡起弹药。爬上梯子到上层，踢开门，走出去捡起一卷欧元，不过只有80元。然后下去回到天井边，跳到对面(也可以从上面直接跳下来)。挂到边缘抓住墙面的裂缝往下爬，进入通道，找到钻石戒指。然后回到岔道口，进入右边的通道，在尽头处抓住墙面脱落的地方爬上去。到上面的木板上，转身跳到另一块木板上，原地跳起抓住边缘移到旁边通道口，穿过通道，来到废弃的地铁站。捡起320欧元和一些弹药。出门回到公园。

如果是帮伯纳德，现在就可以把箱子交给他，换得暗号，然后去教堂旁边的铁门处，跟保查德的门卫帕保德谈话，让他开门，得以进入基地。也可以直接去找弗兰克，会多得到贵重物品，顺便还可以把盒子据为己有，当然，这没有什么实际意义。

如果是帮皮埃尔，就可以回到咖啡店，把箱子给





他，得知在劳拉走后有一个男子也来问过保查德的行踪。皮埃尔给了劳拉开门的密码，让她去找一个叫弗兰茜(Francine)的女人，她会给劳拉指路。

离开咖啡店沿路走一段就会找到弗兰茜的住处(就在过了斑马线以后)，输入纸上的密码(15328)开门

## 6、艾卡德墓地(St Aicard's Graveyard)

**攻略** 在屋内见到弗兰茜，得知保查德躲在旧教堂里，只有在墓地有一条路可以绕过他那些凶狠的门卫。在她身后的抽屉里可以找到伤药和运动手表。出去到阳台上，助跑跳到隔壁的阳台上，翻过栏杆，爬上管子，来到上层平台。跑过松动的地方，挂到边缘，往右移，落在下面的平台上(这里可以从水管爬下去，撬开门，在小巷里找到弹药)。抓住电线荡到对面，落到下面的阳台上。挂下去落到墓室的顶上，跳到地上。在入口右边角落的草丛中找到一个小药包。到另一端，杀死恶犬，在铁门旁边墓室的后面找到创可贴。沿着那些墓室的屋顶跳跃，最后跳到一个较高的墓室顶上，跳到被单独隔开的一小块区域。这里有尊雕像。先撬开旁边墓室的门(力量增强)，找到弹夹。爬到墓室顶上，跳回到刚才那个较高的墓室顶上，跳到高处的平台上找到巧克力，然后往左走，跳到角落被隔开的墓室顶上，下去撬开门找到创可贴和弹药。然后出去再次来到被隔开的区域，推倒雕像，砸碎旁边的棺材，进入里面的密道。

## 7、保查德的藏身处(Bouchard's Hideout)

**攻略** 快速跑过塌陷的地板，抓住墙上电线移过一个大坑。滑下斜坡时跳抓到对面。抓住头顶的电线往前荡，落在一小块石板上，石板开始松动，赶紧往前跳，再往前跳，落在结实的地方(其实落到水里的话也只要往前游到尽头爬上去就可以)。在通道尽头处把一块石块拉出来，令碎石堆散开来。然后踢开被锁住的铁门，爬进去捡起弹夹，开门出去回到下来的地方。往原先被石块堵住的那头走。游到对面，从墙上的洞口出去，来到一间地下室。在室内找到小药包。旁边地上躺着一个人，他半边身体都变异了。穿过房间，到对面房间的石柜后找到弹夹。之后在里面的房间找到了保查德，得知范四周前曾找他帮忙搞卢浮宫的地图和信息，他说到卢浮宫下面的考古挖掘现场去。(谈话时不要选第1项用强硬的语气跟他谈话，会被当场击毙。)他让劳拉帮他把几本假护照送到开典当铺的雷恩(Daniel Rennes)那里去，他会给劳拉提供她需要的装备。

扳下房内的开关打开一间房间的铁门，进去捡起弹夹。把箱子推到门边，爬到上层拉下开关，打开保查德所在房间的门。出去就来到已经变成地下拳击场的教堂。

把神像前的台子推到左侧墙边(力量增强)。借助它爬上上面的平台，跳到另一边平台上。助跑跳到柱子顶窄窄的平台上，再助跑跳抓到前面的平台上，捡起弹药。然后跳回去，跳到另一侧的平台上，助跑跳到这边柱子顶窄窄的平台上，助跑跳抓到前面的平台上，捡起小药包。然后可以原地跳抓住头顶上的窄边往左移到尽头，落在一小块平台上(落下时按住向左)，斜斜地跳过栏杆，来到钢琴室旁。更规范的做法是：跳回到神像旁的平台。抓着斑驳的墙面爬到上面的窗户边，跳到木架上。途中跳过松动的地方，来到对面钢琴室的顶上。进入钢琴室捡起钻石戒指。然后可以斜着跳到小平台上，挂到地面，或者原跳返回。

可以跟拳击台边的胖子谈话，押200欧元在一个拳击手的身上，赌胖子的金表。结果似乎是随机的，不过Zak的机会好像更大一些。最好先存一下，机会只有一次。

## 8、雷恩的典当铺(Rennes' Pawnshop)

**攻略** 回到街上，来到典当铺。一个中年男子大摇大摆地走出来，还撞了劳拉一下。走进店里，发现雷恩不在柜台后，而且铁栏杆都扭曲了。进后面的房间一看，雷恩的尸体躺在那里，旁边地上用血画着一个神秘的符号。他的钱夹掉在旁边(捡起后打开物品栏使用它)，里面有一张纸条，写着一串数字(14529)。输入这串数字打开屋内的门，里面放着本来要提供给范的装备，包括卢浮宫下水道地图、挖掘现场地图、定时炸弹、Dart SS麻醉枪及麻醉针、K2 Impactor电击枪及电池。当收起最后一件东西时，房间内出现了激光束，外面的定时炸弹也启动了。赶紧按下墙上的开关把门打开，跑到角落掀起地板，跳下地道，跑到尽头，这时上面已经爆炸了，落到下面的管道中，赶紧往出口处跑去。但火焰的速度很快，几乎就要把劳拉吞噬了。

**附加** 这个时候，先前见过的那个小胡子正坐在岸边，悠闲地点着了一根烟，这时他看到劳拉跑出管道，一个漂亮的鱼跃，在下面地上滚了一下，也灭了背上的火焰。他冷冷地看着这一切，然后弹掉手中的香烟，走了。

在另一个地方，劳拉在杂货铺里碰到的那个中年人正跟他的手下开会，他就是埃卡德。他们已经拥有了三幅油画，而范也为他们找到了第四幅油画所在的位置，他命令手下的甘德森调集人马前去收集。然后他们就可以到布拉格去找到最后的油画，唤醒"沉睡者"

# ▼第二部分：卢浮宫

## 9、卢浮宫下水道(Louvre Storm Drains)

**攻略** 换上冒险装束的劳拉进入了卢浮宫周围的地下水道内。沿路往前走去，来到泄水沟旁，捡起巧克力，走上旁边的台阶捡起大药包。然后沿着水沟来到水流直泄而下的地方。到对面爬上排水管，来到上层的平台。拉下开关令通道内的风扇停转。然后挂下去，转身进入通道，右拐来到风扇处，徒手扳动叶片(力量增强)，令缺口朝下。从缺口爬进去，捡起弹药，在尽头转动阀门。然后回到"瀑布"处，进入对面的通道，捡起弹夹，在一间房间内转动另一个阀门。回到"瀑布"处，再次来到上层的平台，走到对面旋转一个阀门。然后往右走，捡起弹夹，在尽头处爬上高处的梯子，来到上层。然后再上一层，沿着铁管荡到对面，旋转一个阀门。然后荡回来，到中间处落在横梁上，走进通道里捡起弹夹。出来跳进中间处水已经满起来的坑里，游过通道来到另一处地方。抓住铁丝网爬上岸，抓住铁管荡到中间处，落在横梁上走到对面，旋转阀门。然后回到横梁上，抓住铁管继续荡到尽头，抓住铁丝网爬到上层。跳过断处，旋转阀门。现在"瀑布"那里控制器的六盏绿灯都亮了，水流被截住了。跳过断处，从通道内铁条的下面爬过去，滑下通道，回到原来的"瀑布"处。爬到上层，跳进原本出水的管道里。

穿过管道来到一个水池的上方。劳拉能闻到油的味道，看起来水面上浮了一层油。挂下去落在池边，往左走到一个生锈的油桶处，把炸弹安在旁边的管道上(也可以从另外一头绕到旁边的高处，不过那样更麻烦，而且好像没有好处)，赶紧跳入水中。随后炸弹就爆炸了，炸开了一个洞，也使水面上的油着了起来。游进水中的通道，上岸走到出口处，到了水池上方。挂下去，爬上旁边的梯子，从另一个梯子下去，中途往后跳，跳过一团火焰。然后爬上旁边的梯子来到上层，走到尽头挂下去。穿过炸开的洞口，来到卢浮宫内。

## 10、卢浮宫画廊(Louvre Galleries)

**攻略** 走上楼去，躲开监视器，解决一个保安，来到遍布激光束的陈列室。爬上玻璃柜，跳抓爬上壁上的一个物体，捡起大药包，助跑跳过第一排密集的激光束，落在玻璃柜上。跳到中间的玻璃柜上，前面的地上是一排的激光束，只能等待两个不断升降的激光束移到下端的时候助跑跳过去。然后等前面的激光束消失的时候跳到长长的玻璃柜上。挂到边缘，从激光束下面移过去，落地。前面出现了一排网格状的激光束，但两边有空隙。爬上旁边的玻璃柜跳过去，走出房间。

从X形的激光束下面爬进大厅，贴着墙通过右侧垂直的激光束。解决一个保安得到通行卡，进门，避开摄像头进入陈列室。解决一个保安，把角落的小玻璃柜拉开(力量增强)露出一个刷卡器。现在可以把一个大玻璃柜推到《蒙娜丽莎》陈列柜的附近。在角落刷卡关闭激光束，赶紧借助大玻璃柜助跑跳抓到陈列柜的上面，爬进通风管道。沿着管道前进，爬上梯子。等保安走开，踢开百叶窗，出去来到屋顶上，将他解决。爬上右边的石碑，爬到旁边弯曲的管道上，爬到上层的窗沿上。往右沿着窗沿移动，遇到障碍时挂到边缘移过去，走了一段，跳抓住钢索荡到尽头，落在另一边的窗沿上(力量增强)往右走，来到断处。挂到边缘，移到水管上爬下去。抓住边缘往右移，从打开的窗户进入走廊内，解决一名保安，得到卢浮宫守卫的钥匙。然后回到外面，下到地面上。走过铁桥，往右走到尽头，撬开门进去找到创可贴。然后回去爬上水管，



回到断处另外一边，前进至一处被铁丝网围起来的地方。先顺梯子爬到下面，用刚才得到的钥匙打开角落维护室的门，进去找到铁撬(其实训练关已经拿到一把，可以不用来拿)。爬上梯子，撬开门，爬上物体，爬进通风管道。

穿过通风管道来到一间储藏室。出去来到走廊上，解决一个保安。然后沿着走廊前进，进入第二间房间，解决一个保安，操作第一台电脑，控制卡维尔办公室里面的摄像头(可用鼠标左右键或动作/跳跃键缩放)察看办公室里的情况，发现显示器上贴着一张纸，写着开门密码(14639)。出去来到走廊尽头，输入密码进入办公室。壁炉上挂着几幅画，从画中的文字得知埃卡德是十四或者十五世纪的人。他拥有五幅油画，每幅油画里面有一个蕴藏能量的金属符号，而全部五幅油画则隐藏着某种叫做"Sanglyph"或者"血兆(Blood Sign)"的东西。但是它们被Lux Veritatis的人夺走了，并在上面覆盖了宗教意义的驱邪抽象画。计算机里的资料显示执行这项工作的是奥布斯丘拉(Brother Obscura)。之后这些油画被藏了起来，但是奥布斯丘拉偷偷把它们绘成草图，然后也把它们藏了起来，这些图就被称为奥布斯丘拉版画(Obscura Engravings)。另外阅览架上还挂着一幅图，上面则说明了那五幅奥布斯丘拉版图里面藏着加密过的地图，指示油画的隐藏地点。

从办公桌的小柜子里找到通行卡。来到走廊另一头，刷卡下楼。穿过一间陈列室，解决保安，刷卡出去回到大厅，捡起大药包(现在可以回楼下的保安室去拿创可贴和小药包。)到前面的角落里刷卡下楼，一路前进，打开大门，进入挖掘地点。

## 11、考古挖掘现场(The Archaeological Dig)

**攻略** 往前走，解决从房间里出来的保安，进屋拉下开关启动机器。出门往右走，解决一个保安。打开右边的大门来到一个房间，操作探测器探测一片平整过的土地下面的情况，那里埋了许多尸骨，其中还有一个远古的符号。取下打印出来的图案，离开房间。继续往右，进入另一间房间。从打印机上找到一张纸，上面打印着第二个符号。旁边的计算机上有关于叫做"Nephilim"的种族的介绍，说他们是天使和人类的混种，有能力改变自己的外形，在圣经记载的早期年代曾在土耳其兴盛，现已灭绝。

出房间，来到坑的一侧，一路往下来到坑底。解决一个保安，爬上石壁到高处的平台，跳起抓住头顶石梁的裂缝，往前荡到尽头，落在石台上。爬上壁上的木平台，来到上面的桥上。拉动开关使升降机降下去，然后回到石台上，跳到升降平台上，来到脚手架上。旁边有一个圆盘，上面有四圈，绘着许多远古符号。在范的笔记本最后一页记录了第一个和最后一个符号，剩下两个是刚刚先后找到的。扳动开关转动圆盘，扳动三次，把外圈正确的那个符号转到第一格处，然后走到旁边扳下第一个开关锁定第一格。然后再转动一下圆盘，锁定第四格。转动两下，锁定第三格。最后转动一下，让第二格的符号与土中扫描到的符号相符。机关发动，顶部的入口打开了，从那里进入了一座古墓。

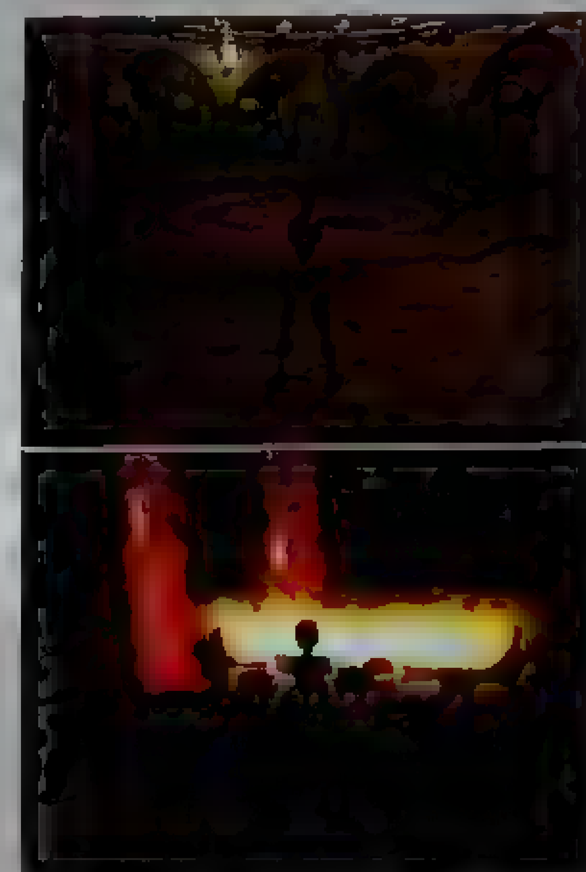
## 12、古墓(Tomb Of Ancients)

**攻略** 前进，下到坑里，走到边缘。下面是一个漂亮的圆形古建筑，挂到边缘，爬下去，到下面的平台上，消灭蝙蝠，跳抓住旁边的木条爬上去，跳到壁上的洞里。一路下去落在房间里。走出去来到断桥处，助跑跳到对面捡起创可贴。回到断桥边，助跑跳抓到右前方一小块平台上，跳到旁边靠近断桥、有个兽头的平台上。挂到边缘，移到拐角，落到下面的平台上。走到中间处，移到边缘，爬下去。然后抓住另一边墙壁上的裂痕移到外侧，爬到下面的平台上。跳到旁边的木条上，扳动开关，从墙上伸出了几根石条。沿着这些石条跳跃来到地面上。碰到一个僵尸战士，任何武器都只能将它暂时打倒，还是不要浪费子弹的好。赶紧爬进一个小洞，扳动开关令墙面上多伸出几根石条。沿着那些石条一路往上，跳到最高的石条上，爬上壁上的凹处，扳动开关打开地上的铁板。再次沿着那些石条一路往下，来到地上，落到坑里，跑进通道。先到右前方踢开一道门(力量增强)，进去拿到霰弹枪及子弹。出去沿通道继续前进，踢开一道门，来到一个走廊上，铁闸在身后落下了。扳动旁边的开关，赶紧往走廊尽头跑去，适时跳起避开滚[illegible]和伸缩的木刺，冲进门里。

## 13、四季大厅(The Hall of Seasons)

**攻略** 前进，来到一个漂亮的圆形大厅。一个僵尸战士上来"迎接"。中间的地板上有个圆盘，周围绘着十二宫和一些其他的图案，中间则是代表四种元素的按钮，每踩下一个会打开对应方向上的三道门。

踩下代表火的按钮(米字形，也就是太阳的图案)，快速观察打开的三道门的情况，发现右边那道门里悬挂着相同的符号。于是就进入那道门，扳动开关(扳动其它两道门里的开关会掉到下层)升起铁闸。到中间处往里走去，来到火焰堂(The Sanctuary Of Flame)。这里就像火山爆发一样，遍布炽热的岩浆，不时喷射着熔岩。小心地沿着六边形石板跳跃，找结实的地方落足，来到对岸，拿到了火之晶体(Fire Crystal)。借助旁边两个悬在半空中的六边形平台，跳到壁上凹处，得到弹药和创可贴。借助刚升起的平台助跑跳回去，然后借助岩浆池中残存的平台和刚升起的平台跳回到门口，返回四季大厅。

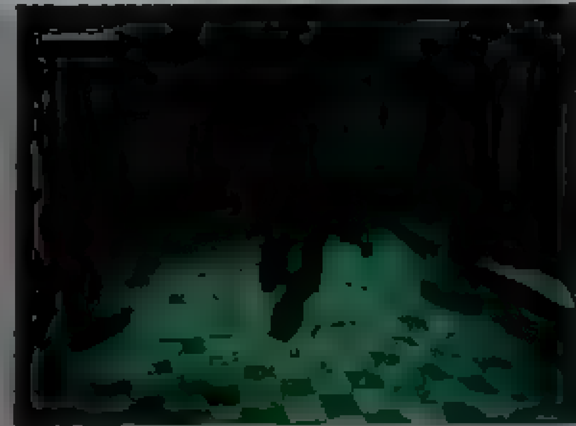


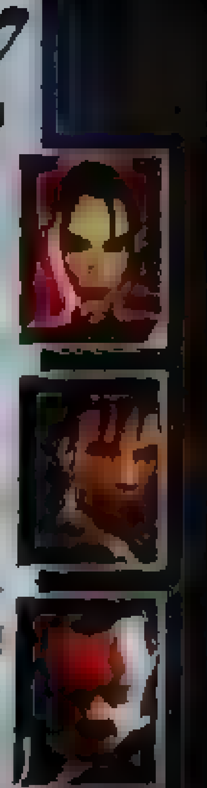
踩下代表土的按钮(像一块不规则的岩石)，进入符号相同的门，扳下开关升起铁闸，往里走来到名为野兽的愤怒(Wrath Of the Beast)的地方。这里有一尊高大的雕像，双手各托着一团火。刚走进来雕像就碎裂了，随后地板也塌陷了。打到右边低处，捡起创可贴。爬上高处来到角落里。跳抓爬上到前方较低处。贴着墙移过窄窄的地方。往前走到边缘，所站的地方倒向对面，顺势跳起落到那里，然后赶紧跳到右边另外一块上面，走到角上跳到前方，走到只剩两级的台阶上，跑到前面，赶紧拾级而上。然后跳抓到旁边较高处，迅速爬上一级。跳抓到更高处爬上去，迅速跑过松动的地方，跳到门前，捡起弹药，取下门上的土之晶体(Earth crystal)。地板被六角形的小平台拼了起来，中间出现一个无底深渊。同时也出现了三个手持火焰剑的僵尸战士，避开它们的攻击，到中间处扳下左右两边的开关(动作灵活就可以不用补血，反正切换区域后会补满)，打开出口处的大门，返回四季大厅

踩下代表水的按钮(像三条波浪)，进入左边的门，扳下开关升起闸门，往里走穿到海神厅(Neptune's Hall)。这里是一个圆形走廊。捡起弹药，解决一个僵尸武士(可以把它打到坑里面去)。到里屋跳进坑里，往下游，穿过屋顶上的洞游到一个厅里。游到尽头处，避开铡刀，游进屋里扳下开关。然后游回去上岸，走出去看到坑里的水已经上升了。跳下去落入水中，游过角落的一个通道，扳动房间里的开关令水位再次上升。游出去浮上水面。四周有三道门可以进入，其中两道里面有大药包和弹药。另一道门里角落有个坑，跳下去游到管道内，往前游，途中捡起大药包，游到尽头，往下游到一个坑里，捡起一个大药包，从旁边铁栅栏上的缺口处游进去透气。然后往走廊另一头游去，途中小心避开伸缩的尖刺，游到尽头处捡起弹夹，到右边透气。然后往另一边游出去，来到开头水坑里那个大盖子的下方，捡起台子上的水之晶体(Water crystal)。然后扳下台子侧面的开关打开上面水坑里的一道门，同时打开盖子。然后游上去，游到门里，从天花板上的洞游上去，回到上层。返回四季大厅

踩下代表风的按钮(像三根毛发)，进入右边的门里，扳下开关升起铁闸，往里走来到叫作哈迪斯的气息(The Breath Of Hades)的地方。这里有个大坑，坑中烟雾缭绕，竖立着多根细木柱，两旁雕像的口中间歇性地喷出气流。走到右边把墙上一块碎块推开，进去捡起弹药，扳下开关令对面的铁闸升起，同时让那些木柱升高。出去一看，那些细细的木柱在不断摆动。小心地在喷气的间歇沿着那些木柱跳跃，来到对面，拿到了气之晶体(Air crystal)。然后往回跳，接近右边中间的雕像时[illegible]进去，跳过去拿到弹药和大药包。跳到门口处，回到四季大厅

回到进来时的通道中，把四块晶体镶上，解开下层一道门上的锁。然后踩下[illegible]的按钮，进入符号不符的通道，扳动开关，脚下的板打开，落到下层。捡起弹夹(如果是另外三种符号，下层并没有东西可拿)，然后再滑下一层，捡起弹药，出去来到一个遍布机关的圆形走廊内。往左跑到坑边，挂下去，让遍布尖刺的滚筒从头顶滚过。然后爬上去，转身跳过坑。避开两边伸缩的尖刺，进入左边











的通道捡起弹夹。出去往左跳过两个坑，来到那道门前 进去拾级而下，扳动开关开门，来到一个装置处

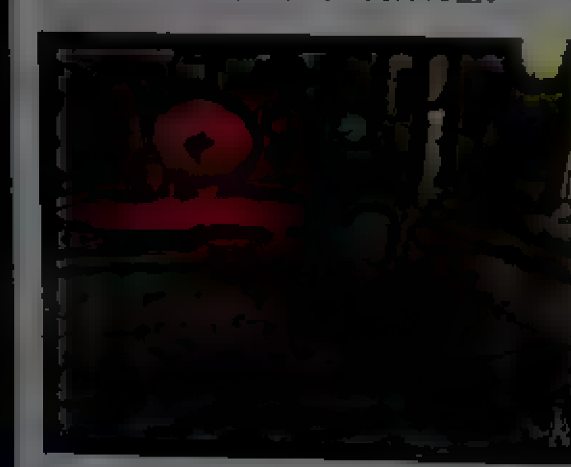
走到左边尽头挂着风的符号处 旋转阀门。然后走到另外一头(可以从这里直接助跑跳抓到前面，有点难)。一路爬下梯子来到底层。爬上装置旁的梯子，走到另外一边，跳起抓住铁链荡到对面。爬上梯子，往后跳落在木板上。走出去爬上梯子。旋转土的符号处的阀门。回到下面一层，助跑跳到装置的上层。走到另一边，跳起抓住铁链荡到对面。爬上梯子，旋转水的符号处的阀门。回到下层，荡回到装置上。助跑跳回到进来的那个平台。下到底层，爬上装置，走到一侧。火的符号处的阀门的防护罩已经打开，旋转阀门发动装置。回到底层，爬行避开装置上旋转的刀片，挂到边缘避过狼牙棒，回到入口处。返回圆形走廊。

往右，跳过一个坑，迅速跑进左边的通道内，避开滚筒，捡起大药包。出来，往左跳过坑，来到一个不断压下的巨石旁，等待机会跑过去。爬行避开镰刀，从刀片座之间绕过。左边的通道中空无一物。继续前进，避开镰刀，进入左边的通道。拉动铁链令"电梯"上升，然后转身到凹处捡起创可帖和弹药，再次拉铁链让"电梯"继续上升，出去回到四季大厅。

果座图案处有几根成了伸缩的石柱，沿着石柱跳跃到升得最高的一根，等它到达最高处时跳抓爬上上面的圆环来到二层，避开破墙而出的僵尸战士，来到楼梯处 上楼来到三层 避开僵尸战士的攻击，绕着走廊跑到塌陷处的另一边，抓住墙面往右移动到一个窄窄的地方扳动开关、然后下去回到刚到三层的地方，进入门里，捡起弹药，把一块墙壁推开(力量增强)，捡起大药包。出去回到刚才扳开关的地方，往上爬到顶上，劳拉会改抓住头顶的裂痕，荡到左边落到一小块平台处休息一下。然后继续往前荡，在尽头处劳拉会转过身来抓住上方外侧的裂缝往上爬，爬到上面往后跳落在一个洞里，进入旁边的通道来到一个大厅。

这里的气氛很诡异。有几尊雕像托着一具棺材。当劳拉读完棺材上的文字时，一个闪着红光的幽灵就出现了。棺材周围有五尊捧着油画的雕像，其中一尊闪着蓝光，当走近时蓝光会转移到其它雕像。先到大厅四周搜集大药包 散弹枪和弹药 然后把鬼魂引到闪着蓝光的雕像附近，轰它数枪，使它短暂地定住(被它扑到会损失非常多的血甚至当即死亡，但蹲下就可以避开。另外对付它还可以一边开枪，一边不断朝它冲过去，穿透它的身体，这样就不会受伤)，趁这间隙赶紧跑到闪着蓝光的雕像处(会出现手掌提示)取下油画，出口的门也打开了，赶紧离开

涉水往前 这时水涨了起来。从顶上的出口游出去 捡起创可帖。然后游出去来到圆形的古建筑处。一路往上游回到挖掘现场。上去回到卢浮宫内。上楼。就在这时，杉德森率领一队带着防毒面具的手下侵入了卢浮宫。回到大厅，这里已经遍布毒气了。来到另一个角落，解决一个雇佣兵，进入房间消灭又一个雇佣兵，一路前进来到卡维尔办公室所在的走廊。消灭雇佣兵，进入第一个房间，到里屋打开柜子拿到防毒面具，这时劳拉获得了加速跑的能力。把防毒面具戴上，在外间柜子里找到伤药。下楼解决两个雇佣兵，进入左边的房间，消灭一个缘绳而下的雇佣兵，出去解决两个雇佣兵，下楼，出去来到一间陈列室。



**剧情** 红光一闪，一物破空而至，劳拉急忙一个扭身避开，那东西钉在墙上，她扭头一看，是一个周围有五个尖刃的圆盘。劳拉拔出枪来，警惕前方的动静，却不料后面一把枪指住了她。一只结实的手顺着她的左臂摸了下来，拿走了她的手枪，随后又摸着她腿部裸露的肌肤，从右边枪套中取走了另一把枪。最后从她的背包里拿走了油画 这过程中劳拉感到自己竟像一个柔弱女子一样全身无力。不过她还是抓住了一个空隙转过身来，试图扭转局面，但是对方的反应更快，枪口顶住了她的下巴 眼前这人正是在巴黎街上见过的小胡子。他注视着劳拉，劳拉也注视着他，这时候竟连神志都有些迷糊了，这时小胡子缓缓退开，劳拉眼神迷离，丝毫动弹不得，接着墙上的五刃圆盘竟又放出了红色光芒 自己飞了起来，划了一个弧线，回到了小胡子手里 这时劳拉恢复了正常，奋力直追上去 同一时刻，杉德森正好带着手下走下楼来，枪声中劳拉飞奔出了陈列室，匆忙间扭头瞟了眼袭击她的人

劳拉奋力追赶着小胡子，只见他一伸手，红光一闪，前面的两道门脱落在地。他跑上前去，一扬手，圆盘飞出，切断了挂在壁上的巨大铜锣，又划了一个弧线向劳拉飞去。劳拉急忙一个翻滚避过，冲向小胡子，但是圆盘已经飞回到他的手中，他手持圆盘指住劳拉，冷冷地看着她，然后在铜锣滚过来之前，冲出门去。劳拉也急忙冲上前 侧身从缝隙里钻了进去，一个追上来的雇佣兵打算效仿，结果被铜锣压在了门边，迟了一步的杉德森气急败坏地一拳打在铜锣上。

劳拉冲了出去，看到小胡子坐在栏杆上，面无表情地摇了摇手中的圆盘向她告别，然后一个后仰跌了下去。劳拉急忙冲上前去拉他，却看到他已经安稳地落在了地上。等她冲下楼梯，小胡子已经不见人影。她不甘心地追到了街上，竟意外地看到小胡子倒在地上，情急之下赶紧上前查看，不料眼前人影一闪，就被人打昏了过去。一个雇佣兵从他们身上跨了过去，忽然摇身一变，变成了保查德保镖的样子。

不知过了多久，劳拉被人拍醒，发现眼前是保查德，她还躺在原来的地方，但小胡子已不见踪影，急忙询问保查德，但他说没有看到其他人。劳拉只好暂时放下这事，搭乘保查德的车前去范的公寓调查情况。在车上保查德说起是因为劳拉在卢浮宫闹出了大动静，他有些担心才前去接应的。他还说起来自警方的消息，在布拉格也有类似的连环谋杀案发生。说着他还顺势把手放在了劳拉的腿上，劳拉冷冷地把他的手放了回去。等劳拉下车进入公寓后，保查德拨了一个电话 她已经进去了，可以派"清洁工"来了。

劳拉进入范的公寓，这里一片狼藉，壁上用血画着许多远古符号。她看着镜子，记起了那天发生的事情。当她提起埃及的事，把范推倒在沙发中的时候，埃卡德出现在她的身后。范拔出枪，并打算把劳拉推到一旁。但是埃卡德一下子就把劳拉打飞出去，然后把范打倒，把他举起来掐死了，接着又用血在墙上画了符号。

### 14.范的公寓(Von Croy's Apartment)

**攻略** 从地上捡起范的手杖，在饭桌旁捡起 Rigg 09 手枪(也可以等一下 捡起手枪后就会有不速之客了)和弹夹。这时一个男子冲进来朝劳拉开枪。立刻拔枪反击，那人见势不妙，就从门口逃走了。继续在屋内检查，捡起楼梯下面的创可贴，捡起厨房的弹夹，来到办公的角落。计算机上有 Lux Veritatis 的资料，他们是圣堂骑士(1118年为保护圣墓及朝拜基督教圣地的信徒而在耶路撒冷组织的)在 12 世纪的一个分支，使命是压制魔鬼，擅长巫术和炼金术。在 1445 年左右负责消灭黑暗炼金术士埃卡德。另外旁边桌上的本子里则记录着 Sanglyph 的情况，那是埃卡德制作的一件蕴藏炼金术能量的神器，由五个金属的部分组成。接着劳拉来到楼梯下面的角落，踢开一道门(力量增强)，进去后捡起弹药。上楼到浴室捡起弹药和小药包，踢开门来到了二楼。捡起大药包和一些弹药。桌子上的资料介绍了 14 到 15 世纪的一个由五个炼金术士和魔法师组成的强大联盟卡贝尔(Cabel)。其中的埃卡德为了控制他们的秘密，背叛了同伙，几乎把他们都谋杀了。有意思的是即使在 1445 年埃卡德消失后，卡贝尔和 Lux Veritatis 仍然经常交战。

离开公寓，来到楼道里。左边有激光束，往右走到尽头，这里也有激光束。捡起小药包和弹夹，回到走廊上。进入一间无人居住的房间，捡起两个弹夹。这时隔壁有人在墙上开了一道"门"，原来是刚才那个家伙，又是一番枪战，那人又逃跑了。来到隔壁，捡起 Viper SMG、弹药和巧克力。出门紧贴地面(趴下后再按一下[Enter])从激光束下面爬过去，转过拐角、发现楼梯处被那家伙安了定时炸弹，炸毁了。往前跳过断处到火堆前，走到走廊尽头取下小药包。然后跳回来，跳到拐角处，挂到下面的楼梯上，下楼捡起大药包和弹药。上楼进入走廊，捡起弹夹。那个家伙守在走廊尽头处。先冲到左边房间门前捡起弹夹，然后冲到右边房间门前捡起弹夹。再与他对射，两下半将他解决。



**剧情** 劳拉下楼察看那人的尸体，这时电话响了，保查德打来的："她死了吗？我们得赶紧回布拉格去。"却听到劳拉冷冷地回答："她还没有。"保查德当即吓得冷汗直流。劳拉丢掉电话，驾驶那人的车前往布拉格。



## 第三部分：布拉格

### 15.连环谋杀案现场(The Monstrum Crimescene)

**攻略** 布拉格，白雪飞舞。下车后来到结冰的喷水池边，跟红色汽车旁的男子罗迪克(Luddick)谈话，得知他是记者，前面的大楼发生了一起命案，凶手正是那个连环杀手。被害的是艺术品交易商瓦斯利(Vasiley)，他找到了某件黑手党想要的东西，结果被连环杀手杀害，根据他的调查，最近黑手党活动频繁。在他拍的一张照片上，劳拉看到保查德和埃卡德在一起。记者说埃卡德和另外五个人是黑手党的高层人物，现在他们都聚集在总部斯察霍夫(Strahov)，那里戒备森严，不过他可以在半个小时内为劳拉搞到通行卡。

劳拉决定趁这时间先去调查一下命案现场。走进旁边的巷子，杀死一个敌人，在垃圾箱前捡到撬头。然后来到街上的一个角落，撬开锁，掀起下水道的盖子，下去找到小药包。上去，来到发案的那栋楼后面，撬开附近地上的盖子，挂下去来到下水道。从墙壁上的洞口进入地窖，上楼。

**剧情** 正巧保查德在房间里，劳拉把他打昏过去，把他的手铐在了暖气上。质问他为何要对付自己，才知道埃卡德就是连环杀手，保查德为了自保不得不为他做事，帮他弄到了卢浮宫的那幅油画，送到布拉格来。埃卡德由叫作卡尔尔的组织保护着，他们跟埃卡德一样强大而疯狂。该组织的活动据说是在二战时期开始的，他们竟然以黑手党的外表作为幌子，来掩饰他们的行动，任何妨碍他们的人都会消失。范受雇为他们在卢浮宫寻找五幅油画，但是范的调查超出了他们希望的范畴。范跟布拉格的瓦斯利联系，交换信息，瓦斯利拥有那五幅版画，他把其中四幅传真给了范，把最后一幅藏了起来。范借助版画隐藏的地图确定了卢浮宫那幅油画的位置。可是传真被卡贝尔截获了，于是他们就不再需要范了。埃卡德杀死那些人并弄走他们尸体的原因是想要掩饰一件事——他从尸体上取走了某些东西，他想用这些来使已经灭绝的 Nephilim 种族的唯一幸存者——"沉睡者"Cubiculum Nephili 复活。然后他就可以用"沉睡者"来繁殖出 Nepilim 种族 现在的关键就是第五幅油画，埃卡德认为它被藏在位于布拉格的 Lux Veritatis 的秘密总部之一"胜利者拱顶(Vault of Trophies)"内，因此他在那上面修建了卡贝尔的总部斯察霍夫。

**攻略** 出了房间，来到二楼，把一个箱子推到铁架边(力量增强)。爬上铁架 走到较高的铁架上，爬上上层的架子。助跑跳抓爬上前面的架子。转个弯，助跑跳到前面的架子上。拉动铁链两次打开楼下座钟的盖子。然后跳到左边，把铁链拉动四次移动楼下的柜子，露出暗格。下楼到暗格处拿到小药包，然后把钟调到三点的位置(退出按 Enter 键)，与地板中央正上方的罗马数字相符，地板中央的图案凹陷下去，形成了阶梯。下去来到瓦斯利的密室。在里面的石碑上看到了关于护符碎片的介绍，那是三件光之武器，是三件水晶矛头形状的物品。在卢浮宫的时候，劳拉捡到了小胡子掉下的一根，另外这里还有"沉睡者"的介绍，说是一个埋在土耳其某地的石棺，里面装着 Nephilim 族的残余分子。在桌子前捡到了一张瓦斯利给卡维尔的传真，让她登陆 SHADOWWHISTORIES.PR 来获取特殊的信息，存取密码为 31597。在桌后墙上的小键盘处输入这个密码，油画移开了，露出藏在后面的第五幅版画。回到刚才的房间，但是保查德已经不见了。穿过房间，打开另一道门，赫然发现了保查德的尸体。捡起从他身上掉下的地窖钥匙，打开地窖的门回到街上，解决恶棍和恶犬。

记者已经在路灯下等着了，他给了劳拉低等级的斯察霍夫通行卡，要求以劳拉告诉他在巴黎和这里发生的事情的内幕为交换条件。另外他还以 800 元的价钱卖给了劳拉她所需要的武器。然后驾车送劳拉来到了斯察霍夫。

### 16.斯察霍夫要塞(The Strahov Fortress)

**攻略** 劳拉进入了基地内的仓库里。跑进一个空的集装箱，找到一个大药包。出来后来到标志处附近，一个吊盘移过来把叠了三层的集装箱最上面那个吊走了。赶紧跑到左边那一个印着有点虫的集装箱上，跳抓爬上现在只有两层的集装箱，然后助跑跳抓到被吊着的那个集装箱上。挂到边缘，等移过中间的平台上的时候放手落下去。面对另一边仓库，走到最左边，爬下梯子到仓库上方的铁桥上，走到尽头爬上去，往右走到尽头，进门。(也可以等集装箱被吊到另一边仓库中放好再下去，解决三个雇佣兵，得到一张重复的低级通行卡和弹药。然后爬上架子上的箱子，爬上上层的铁桥。)刷卡进门，来到另一个仓库。

爬上旁边的梯子来到控制室，启动吊盘。下去到对面爬上梯子到上层，来到吊盘的操纵室。劳拉操纵吊盘毁掉了自动机枪。下去来到对面，爬下梯子来到仓库。走到另一头出门。



沿着通道往前走，途中[illegible]子堆处 把一个箱子[illegible]门边，把[illegible]个箱子推到箱子堆另一面[illegible]爬上门边的箱子，把[illegible]到角落空隙处 然后下到[illegible]一侧的箱子推到墙边再拉出来，使它跟箱子堆的位置有些错位 然后把门边的箱子拉过来跟它并在一起 [illegible]爬上箱子堆，把左边的箱子推到错位的箱子上，再往墙壁的方向推 然后爬上去[illegible]三层的箱子堆到铁丝网边(力量增强) 下去到对面[illegible]拉动两层的箱子[illegible]面的墙边，爬上去，爬上类似空调的物体，旋转阀门关闭蒸汽 下去，再次爬上箱子堆，走到铁丝网边，跳起抓住头顶的管子，收腿爬过去，落在铁丝网后 往前走，爬上梯子，启动机器锯断通风管道。然后跳起爬到左边高处的管子上面，往前走[illegible]边通风管道的上面，走到被锯断的地方，挂下去，放手再抓，爬进管道，在尽头处[illegible]下去。

劳拉发现埃卡德就在下面的房间里，那个记者被杉德森抓住了，埃卡德残忍地用他那只金属右手施了一种邪恶的魔法，将记者杀害，用他的血画了一个符号。看着他离开后，往前爬到出口处，等待巡逻的雇佣兵走过，下去将他解决，得到高级通行卡。来到通道尽头处，刷卡进入房间，解决三个雇佣兵，收集房间里的弹药和巧克力。然后操作电脑关闭电源，使通往实验室门口的激光束消失 但劳拉并不知道关闭电源也导致实验室的怪物逃了出来。离开房间，射爆[illegible]口的气罐，令旁边的木轱辘往前滚去，引爆通道中会自动跳过来的地雷 然后[illegible]道往前走，拐到左边的岔道，刷卡进入关押那个记者的房间，捡起 Scorpion X 和[illegible]创可贴。然后回到通道里，从架子上捡起 Mag Vega 枪 往前走，趴下贴着地面从[illegible]道激光束下面爬过，出了通道，沿路前进 途中进入右边的门，来到生化实验室

### 17.生化研究室(The Bio-Research Facility)

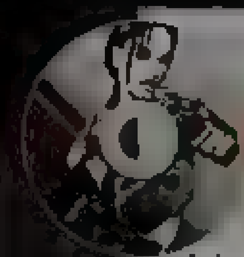
**剧情** 这里看起来是一个长着奇花异草的温室，有一个园丁打扮的胖子正在这里给植物喷药，劳拉上前询问他，他却得意洋洋地说他们已经从土耳其弄来了"沉睡者"，一旦埃卡德的计划成功，创造出纯洁的新一代 Nephilim 族，他们卡贝尔组织成员将会得到不朽的生命作为回报。他特别强调"纯洁"，对组织内另一成员波阿兹(Boaz)培养出来的 Proto Nephilim 很是不屑。说完他忽然拿起喷雾器对着劳拉狂喷毒液，趁机溜掉了。

**攻略** 躲避变异植物的攻击，捡起小道和角落的弹药。把喷水池中柱子一侧的雕像拆下来，使入口处角落里一个雕像缩到墙里，露出了秘道。进去爬上梯子到上层，[illegible]药，按下开关打开温室尽头的门 出去，进入那道门，再打开一道门，来到[illegible]温室。这里有许多培养器皿，当劳拉走进来的时候，有个器皿碎裂了，从里面[illegible]怪物。不用理会它，没必要为此浪费子弹。先到角落捡起创可贴 在[illegible]弹夹，然后跑上左侧的平台，捡起弹夹 走到中间处，抓住头顶[illegible]子的上方，到两端旋转阀门，一个已经破碎的培养器皿[illegible]后回到中间处，荡回到旁边平台上，进入那个培养器皿



挂下去落入水池中，上岸来到一个坡上，滑下坡时[illegible]梯子爬上去，捡起小药包进门，穿过通道来到一个长长的[illegible]个穿防化服装的雇佣兵，到下层，跳到水管上 捡起[illegible]闭蒸汽，然后来到角落，抓住墙上的藤蔓往上爬，[illegible]爬上梯子，拉下开关启动移动平台，然后在偏左的[illegible]住头顶的藤蔓，往前移动，然后往左(尽量贴近墙面 劳拉自己[illegible]改变姿势)，一路往下，来到一个露台上。[illegible]梯。贴着墙壁沿着窄窄的边移动，抓住水管爬上去(到顶按左[illegible])，抓着边缘往左一直移动，爬上平台。抓住藤蔓往上爬，荡到中间的平台处落下，走到边缘爬下梯子，再次爬下梯子，按下开关开门，离开

再打开一道门，出去来到桥上，往前走去，看到出口处的门[illegible]在旁边的怪树伸出树枝拦上了。爬下梯子来到地上，捡起弹夹，走上台阶来到二楼。这里有一排圆形阀门，只能旋转其中三个来使树枝缩[illegible]左边的墙上贴了三种方案，如何选择呢？把小几推开，发现下面还有



第四种方案，不过打了个叉，敌人设计这个的目的是为了让它关门，那么对我们来说错误的方案…… 照图示旋转第一、第二和第四个阀门后扳动开关，灭掉了烃树。进门来到一个庭院，解决一个防化兵拿到实验室低级通行卡。爬上梯子，往左走，上楼沿屋顶上几块平台跳跃，途中滑下去抓住边缘，抓住变形的管子往下爬到窄窄的边上，捡起小药包，然后跳入水中回到岸上再次来到楼上，沿屋顶上几块平台跳跃，跳抓爬上较高处，往前走到阁阁处，前面的断处太宽了目前跳不过去。先往左走解决一防化兵，来到一棵树旁往右走，助跑跳抓过缺口（力量增强），捡起大药包后回到那个很宽的断处，助跑跳抓过去。走上楼梯，前进，在尽头处抓住繁叠往上爬，然后往右移爬到上层，往右走去。

**剧情** 这时劳拉看到那个园丁在对面的天台上，埃卡德和手下相继出现，甘德森称园丁为穆勒（Muller），他们谈起了电力中断的事情。这时波阿斯前来汇报，说在隔离区发生了变故，她没有叫埃卡德的命令毁掉失败的试验品 Proto Nephilim。因为它有一半的 Nephilim 族血统，没有埃卡德的光之矛头就无法杀死它。这令埃卡德勃然大怒，命令穆勒召来他培养的一只肥胖虫子，毫不留情地将波阿斯推进了它像豌豆夹一样的肚子里。

**攻略** 埃卡德等人都先后离开了。往前走去，从防化兵的尸体旁捡到了实验室高级通行卡，然后一层层挂下去，回到刚爬上梯子的地方。往另一边走去，助跑跳抓过断处，解决一个防化兵拿到实验室中级通行卡。然后捡起弹夹，爬下梯子落到地面上，来到庭院的角落，用三种卡打开门，来到一间房间。下层弥漫着毒气，只能沿上层的平台前进，到尽头处的门前，从右边挂下去落到下层，跳进旁边的坑里，游到一个房间，上岸拉开一个小箱子，借助它爬到上层，从柜子里找到创可贴和伤药。然后回到刚才弥漫毒气的房间，赶紧跑到上层，进门一路前进来到一个小房间，但是出口处的门打不开。

**剧情** 这时那个小胡子出现在门外，说他会去把电源恢复，他说劳拉这两天已经惹了太多麻烦，如果能在一个地方安安静静待一会儿，对谁都有好处。劳拉拿出光之矛头来反击他的傲慢。但他只愣了一下，随意又恢复了镇定，临走还做了一个手势告别，气得劳拉在屋内又是跳来跳去，又是双手叉腰的。

## 18、疗养院（The Sanitarium）

**攻略** 这时候换为控制小胡子柯蒂斯。（注意：PS2 版柯蒂斯的弹夹有几百个，可以随便用。但 PC 版已经修正，只有 10 个，所以要注意收集，而且要尽量节约，能不打的敌人都不要打，这样最后打 Boss 才会够用。）捡起弹药挂到下层。捡起弹药跳到墙边，爬下梯子。助跑跳到中间处，从另一边挂到下层。捡起伤药，挂到下层。从电梯通道挂到下层，落在电梯顶上，掀开盖子下去。走出电梯，爬下梯子，再爬下长长的梯子，跳抓到较高处的桥上，开门进入屋内。一个看起来像精神病患的人上来攻击，将他解决（这种打扮的疯子，只要袖子断开，双手自由，都会主动攻击）。往里走，看到一个倒在地上的雇佣兵不知道被什么东西拖走了，追上前去的时候只看到通风管道口垂下的铁板在摇摆。捡起弹药，来到走廊上。进入一间房间，跟一个"病人"谈话，得知他是一个卡车司机，从土耳其运输几吨重的石头——"沉睡者"到这里，结果却被波阿斯关在这里。这个地方还关着她的宠物——黑天使 Proto，有些人被送去当了它的食物。由于电源切断，现在黑天使已经跑出来了。柯蒂斯吩咐他待在这里，把门关好，然后回到了走廊上。来到走廊尽头处，这里的门需要密码才能打开，柯蒂斯使用他的超能力——千里眼，看到了房间里桌子上的密码（06289），打开了门。沿路前进，途中在一间房间里找到巧克力，击毙一些疯子。经过被破坏过的食堂，前进来到一间房间。捡起弹夹，从死掉的研究人员身边捡起助手通行卡。沿路返回食堂，注意到旁边一道门边写着数字（38471）。捡起弹夹和巧克力，到角落刷卡进门。上楼捡起大药包，跳过缺口，在控制台处输入门边的数字，把那道门打开。回到楼下，进入那道门内。出去来到了一个明亮的走廊，往右走经过一间实验室。柯蒂斯用超能力看到了刚才发生过的事情：一只怪兽从通风管道跑进实验室袭击了一位研究人员。沿路前进，把通风管道口的板卸下来，爬进去，穿过管道来到实验室。到另一头把板卸下来进入通风管道，在尽头的出口处看到下面房间里风扇后那只怪物正在撕咬一具尸体。也许是察觉到有人接近，它敏捷地跳到高处的通风管道消失了。下到房间里，捡起弹夹，拔枪把气瓶打爆，爆炸把旁边损坏的梯子震了下来，这样就可以爬上上层平台了。拉下开关关闭风扇，钻到风扇后面，穿过角落的通风管道来到一个走廊，进入走廊尽头的门。

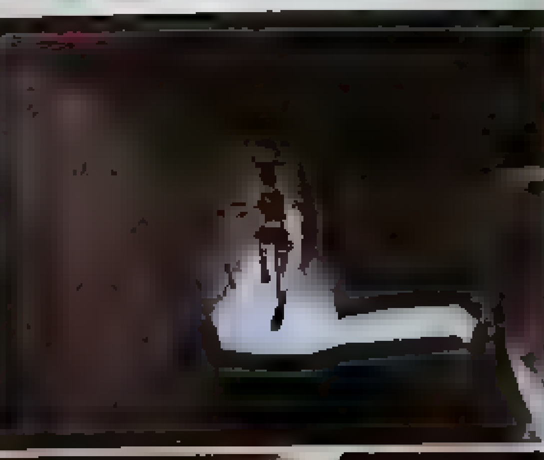


## 19、最大负载区域（Maximum Containment Area）

**攻略** （从这个区域开始有变异的疯子，很耐打。最好不要在它们身上浪费子弹。）前进，经过一间控制室，在岔道中跳过毒液池，捡起弹夹。继续前进，在一间房间门口柯蒂斯使用超能力看到了一具病人尸体背上的编号，17068。回到控制室输入编号打开病房的门，进去拿到了精神病院低级通行卡、弹夹和巧克力。出房间往左拐，在尽头处刷卡升起闸门，到岔道口旁的房间内找到弹夹。回到岔道口，往左走到尽头，进门，往右走进入解剖室，那只怪物就在这里面，但它见到柯蒂斯后就逃走了。在角落尽头处刷卡升起闸门，前进来到动力室，与怪兽展开决斗。它的攻击很弱，非常好打，一边开枪，一边不断按左或右绕着它移动即可。每次怪兽被击倒后，不久都会起来爬到高处躲避，很快又跳下来。但它会越来越脆弱，倒下越来越快，爬起越来越慢。又一次击倒它后，柯蒂斯拔出光之矛头刺中了它的额头，怪兽最后挣扎了一下，死掉了。之后捡起大药包和弹药，拉下开关恢复了动力。

**剧情** 柯蒂斯回到那个房间，打开门进去，却不见人影。正有些担心，藏在天花板上的劳拉就落了下来。柯蒂斯刚要举枪，劳拉就一个摆腿把他的枪踢飞了，然后用枪指住了他。柯蒂斯闭上眼睛，头脑里一片空白。枪声响了，不过倒下去的是他身后的变异疯子。接着劳拉把他推到墙边搜身，把他的圆盘丢在了地上。但柯蒂斯用他的法术令圆盘自动飞起，在劳拉身后的半空中飞舞。两人就这么一边对峙着，一边谈话。柯蒂斯说起只有三把光之矛头都刺中埃卡德，才能消灭拥有不死之身的埃卡德。而本来他父亲拥有两把，埃卡德为了阻止光之矛头被他继承而谋杀了他的父亲，但是还是没能达到目的。得知他复仇的目的后，劳拉决定跟他合作。两人决定分兵两路，柯蒂斯去埃卡德古老的炼金术实验室夺取第三把光之矛头，而劳拉则去战利品拱顶寻找第五幅油画，用光之矛头将其摧毁。最后提到战利品拱顶的入口在水下时，劳拉伸出两根手指把柯蒂斯的脸托了起来，说："没问题。"然后扬长而去。柯蒂斯呆了一会儿，也出发了。另一方面，埃卡德及其手下已经了解到劳拉和柯蒂斯的行动，他打算利用劳拉来找到第五幅油画，因为他们数月来都无法破解机关进入战利品拱顶。

## 20、水上研究区域（Aquatic Research Area）



**攻略** 打开门进入房间。下面有两挺自动机枪。从靠近门口的一边挂下去落地，贴近地面往前爬，从左边的洞爬过去，旋转阀门，很快房间里就弥漫着烟雾，令自动机枪失去目标。现在可以走到房间的一头，爬上水管，往右移动，沿另一根水管往上爬，然后往右移动到通道口落下。进去后在控制器处操纵摄像头察看通道里的情况，发现在两挺自动机枪旁边有一个标着危险标志的盒子。进入通道，冲到稍近些的地方，几枪将它打爆，炸毁自动机枪。然后小心地避开蒸汽，到尽头处按下开关开门出去，爬上梯子，来到一个大水池边，水中有只怪物。先往右走，跳入被铁栅栏隔开的小水池内。游入壁上的铁条断裂形成的缝隙内，扳下开关启动一半电源，并打开大水池岸边的一道门。然后游进对面的通道来到一个舱内，一直往上，上岸捡起小药包，按下开关开门，出去回到水池边。来到对面，进门。按开关开门来到舱里，按右边的开关打开门，按左边的开关可以操纵摄像头察看下面舱里的情况。然后搭升降机到下层，前进到尽头扳动开关启动另外一半电源。上去回到大水池边。

走上台阶来到上层，先到中间处把吊篮里面的容器拖出来，拖到黑色托板上，按下旁边的开关，让它顺着轨道移动到另一头，然后跟过去，把它推到控制室内的输出口下方，扳动开关，在容器内装入肉。然后把它照样弄回到吊篮内（力量增强）。回到楼下，到对面门前，走上台阶，爬上梯子，按开关开启水中标着"1"的开关处的防护罩。然后走到末端，抓住水管往上爬，往右移动，抓住另一根水管往上爬，往左移到尽头落在小平台上。按开关把移动平台移过来，搭上它到对面，进门。按开关开门，进去来到培养水怪的控制舱，消灭一个防化兵，在入口两边的柜子里找到弹药。出去，走到走廊尽头，按开关把吊篮放下去，吸引怪兽吃肉。

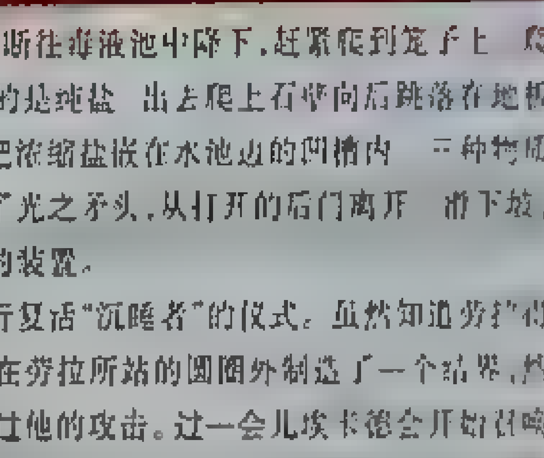
出去爬下梯子，到水池入口处，跳入水中，扳下"1"字样处的开关，打开水池中央"1"字样的板。然后游到对面，游进"2"字样处的通道中，浮出水面。劳拉取得潜水服换上，按下开关令水位上升。扳动水里的开关，令大水池中央坑里"2"字样的板打开。浮出水面透气，然后游下去回到大水池，游进中央的坑里。

## 21、战利品拱顶（The Vault Of Trophies）

**攻略** 往前游，避过密集的尖刺，来到交汇处，浮出水面透气。然后往前游，避过密集的尖刺，来到交汇处，浮出水面透气。然后往左游，途中游进左边墙上的洞口往下游。然后往前游到"1"字形标志处，往右游到尽头，往左游到尽头，往右游到尽头，往上浮出水面上岸。捡起旁边的水肺牌水中呼吸器和创可贴，下水游到底，往前游到上浮出水面上岸。捡起旁边的水肺牌水中呼吸器和创可贴，下水游到底，往前游到交汇处，往前游进通道，在尽头处踢破墙壁，游到一个大厅，这里有八尊持剑的骑士雕像。游到巨大的书页处看到说明：兄弟们再次联合起来，大门就会敞开。往上游，踢破一处墙壁，游进去浮出水面透气。然后游下去观察每尊雕像背面根部镌刻的名字，从书页处顺时间方向依次为 Gathelm、Lunous、Bogomil、Decombel、Aicard、Occitan、Vasiley、Montsegur。再看看书页上面有两个武士交剑的图案，两人上面分别写着字母"L"和"V"。游下去分别到书页两侧第二个雕像背后的房间里拉动铁链，将"Lunous"和"Vasiley"这两个雕像移出来。两人的剑闪现出蓝光，汇聚在一起，冲破了顶部的石板。游上去，上岸，劳拉更换回了冒险服装。

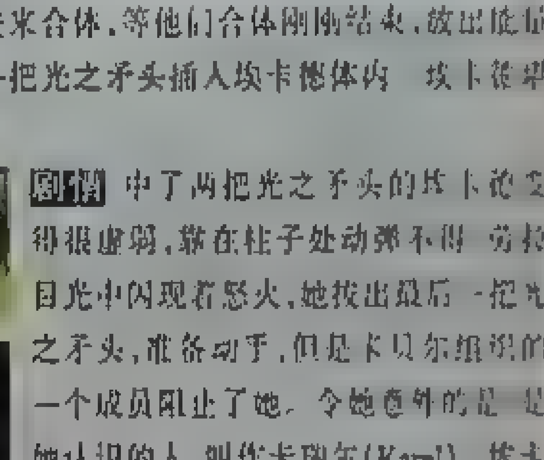


沿着通道往里跑，趁巨石压下的间隙跑过去，到了一个深谷边。拉下开关升起一些六边形石板，不过在跳起后短时间内它们就会消失，只有跳到的那一块会保留，而且很快也会消失，所以只能先跳最近的，然后助跑跳抓到前面山上。转身看到壁上高处有个小洞，朝那个方向一个小跳跃，会有一块石板升起来托住劳拉，然后跳到接近洞口的一块石板上，一个左空翻就可以落在洞里，那里有个水中呼吸器。然后跳回到山上，跳到前面的石板上，跳到通道口前。进去来到房间内，扳动壁炉旁边的开关（力量增强）。然后跑到房间另一边，拉动铁链，把画升起来露出石壁。爬上石壁，右移到木平台上，助跑跳到铁平台上，抓住头顶的钢平台往前荡，落在一小块网格状铁板上，触发了机关，书架移开露出了后面的暗格。下去，在左边的暗格找到小药包，在右边的暗格找到第五幅油画。壁炉的火熄灭了，进入后面的秘道。下水，往下游到底，往前游到尽头，往右顺着通道一直游到岔路口，往右一直游出通道，浮出水面。



**剧情** 不等劳拉喘一口气，埃卡德等人就出现了。柯蒂斯被他们抓住了，劳拉无奈只得交出油画作为交换。甘德森把柯蒂斯踢到了坑里，埃卡德放出了已经跟那只虫子合体的波阿斯，它的个头现在非常庞大，挥舞着镰刀般的爪子。埃卡德把失去利用价值的穆勒也扔了下来，惊慌失措的穆勒成为了波阿斯爪下最后一个牺牲品。柯蒂斯奋力把劳拉托到了上面，把两根护符碎片丢给她，自己独自迎战波阿斯。

## 22、波阿斯回归（Boaz Returns）



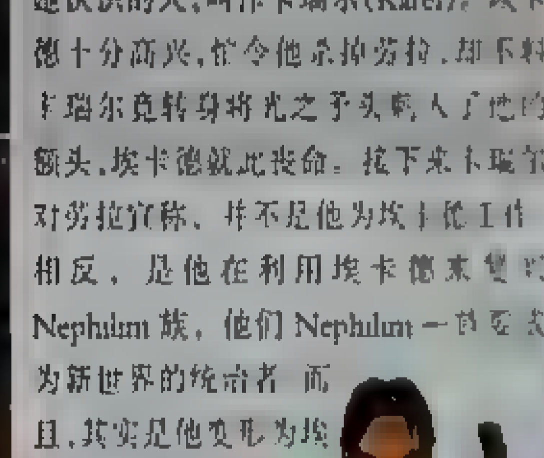
**攻略** 这里的难度取决于是否有足够的弹药。如果前面没有节约，就得依靠这里地上的一个弹夹了，子弹打光后弹夹还会重新出现。但是这样对付灵活的波阿斯就很吃力。虫子会用两只镰刀般的前爪攻击，射中虫子胸前的波阿斯几次，它就会改从背上的孔喷射毒液。保持在它的侧面，可以轻松打掉毒孔。用翻滚键可以切换瞄准的目标。只要打掉所有的孔就可以了。虫子被消灭了，但是事情还没有完，长着翅膀、像苍蝇人一样的波阿斯从虫子的胸口飞了出来，但她根本就挨不到柯蒂斯，两下半就挂了。

**剧情** 柯蒂斯看到波阿斯死掉，扭头离开，谁知道波阿斯竟一下子跳了起来，原来是在装死。她手中的尖刺刺穿了柯蒂斯的腹部。柯蒂斯转身掷出圆盘，削去了波阿斯的脑袋，然后倒在了地上。

## 23、失落的区域（The Lost Domain）

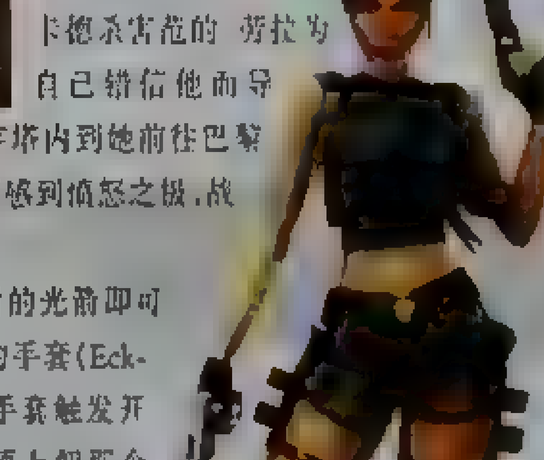
**攻略** 另一方面，劳拉正前往埃卡德的实验室，找寻第三根光之矛头。滑下坡来到岔道口。先往右，滑下坡跳到前面的石头上，跳到细细的石柱上，助跑跳到开关处（力量增强），扳下开关升起铁栅。爬上旁边的木栈道，往回跑，捡起大药包，回到岔路口，进入另一条通道。扳下开关打开一道限时门，略微转身，向前跑，及时跳起落在前面的平台上，转身跳进左边的通道里，沿通道跑动，快到尽头的时候跳出去，落在前面平台的中间处（这个落点要把握好），往左转身，往前加速跑中跳起，做出"超级跳跃"。劳拉奋力一跃，在空中扭动身体，落在门前，冲进去。（或者用助跑跳抓，但那要求整套动作极其熟练。）往里走，来到一个遍布熔岩的地方。跳到左边低处爬上梯子，再爬上梯子，走上吊桥助跑跳过断处，滑下斜面跳抓住前面平台，拉下开关熄灭对面门前雕像的火焰，翻过栏杆落到下层，助跑跳到门前的台阶上，进门。

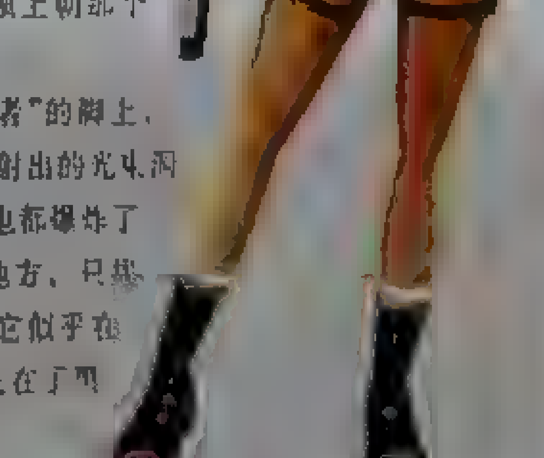
## 24、埃卡德的实验室（Eckhardt's Lab）



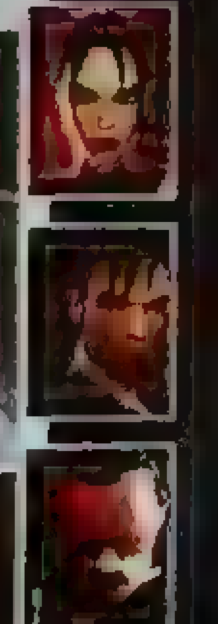
**攻略** 前进，沿着左侧滑下坡，跳起落在小三角平台上。助跑跳过火坑，前进来到屋内。在角落的桌子上找到炼金术药瓶 1，里面装的是纯氧。在台子的下方找到小药包。扳动开关打开地上的盖子和挡住梯子的板，爬上梯子来到上层。把那瓶药水嵌入石板中。绕到石板后，跳抓爬上墙上窄窄的木条上，捡起大药包，然后跳回来。跳到笼子顶上，踩上一块板的时候落入笼中，捡起里面的炼金术药瓶 2，里面装的是纯氢。铁笼在不断往毒液池中降下，赶紧爬到笼子上，爬进池壁上的缝洞中，找到炼金术药瓶 3，装的是纯盐。出去爬上石壁向后跳落在地板上。走上台阶把药水 2 嵌入石板中，再去把浓缩盐嵌在水池边的凹槽内。三种物质混合后池中的水得到了净化，潜下去拿到了光之矛头，从打开的后门离开。滑下坡，进门来到一个洞中，洞中央处是一个庞大的装置。

劳拉走过去一看，埃卡德正在上面举行复活"沉睡者"的仪式。虽然知道劳拉得到了三把光之矛头，但他并没有顾忌。他在劳拉所站的圆圈外制造了一个结界，然后在外面用魔法攻击。只要趴下来就能避过他的攻击。过一会儿埃卡德会开始召唤自己的分身，召唤三个分身后，他们会冲进来合体，等他们合体刚刚结束，放出能量以后，立刻空手冲上去打他，劳拉就会把一把光之矛头插入埃卡德体内。埃卡德堪称游戏史上最弱智的 BOSS。





**剧情** 中了两把光之矛头的埃卡德变得很虚弱，靠在柱子处动弹不得。劳拉目光中闪现着怒火，她拔出最后一把光之矛头，准备动手，但是卡巴尔组织的一个成员阻止了她。令她意外的是，是她认识的人，叫作卡瑞尔（Karel）。埃卡德十分高兴，忙令他杀掉劳拉，却不料卡瑞尔竟转身将光之矛头刺入了他的额头，埃卡德就此丧命。接下来卡瑞尔对劳拉宣称，并不是他为埃卡德工作，相反，是他在利用埃卡德来复兴 Nephilim 族，他们 Nephilim 一直要成为新世界的统治者。而且，其实是他变形为埃卡德杀害范的。劳拉为自己错信他而导致这些悲剧（这大概是在劳拉被关在金字塔内到她前往巴黎之间发生的事情，黑暗天使中并未交待）而感到愤怒之极，战斗再次展开。

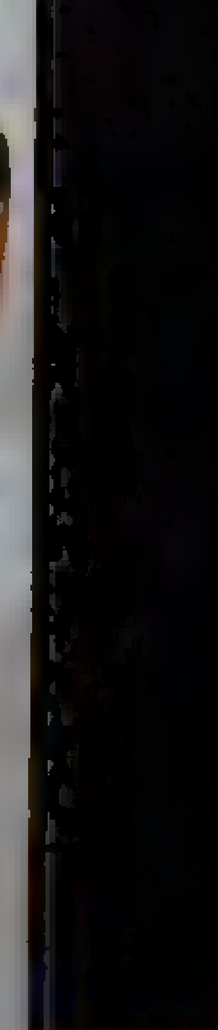




**攻略** 不用理会卡瑞尔。注意躲避他发射的光箭即可。先捡起埃卡德身边的那只拥有强大能量的手套（Eckhardt's Glove），然后跑到一根柱子后用手套触发开关，使梯子重新出现，一路爬上去，到最顶上朝那个"沉睡者"跳过去。

**剧情** 劳拉把埃卡德的手套贴在了"沉睡者"的脚上，然后抓住电线逃开了。手套的巨大能量发射出的光束洞穿了正在下方的卡瑞尔，"沉睡者"和机器也都爆炸了。

劳拉来到了柯蒂斯和波阿斯战斗的地方，只找到了他的圆盘，当她把圆盘拿在手上时，它似乎在指引着她前往某个地方。劳拉带着它，消失在了黑暗中。■



# 魔兽争霸III 冰封王座 战术初步解析

文/zeg

随着《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》(Warcraft III:The Frozen Throne，后文简称TFT)的上市 Battle Net 上新的大战再度展开，每个玩家都在日夜研究新的战术，以期能在这一轮的改组中占取一席之地。在此我仅对 TFT 中的变化作以下分析，另限于篇幅，只能选择其中比较重要的部分加以介绍，希望能对大家有所帮助。

抛开新兵种新技能不谈，TFT 中最大的改变应该是攻防属性的调整。尝试之后发现，不同类型兵种之间的相克关系很明显，现在正确生产士兵恐怕是最重要的问题了。在 TFT 里远程兵种变为中型防御，近战兵种变为重型护甲，大型的空中部队是轻型护甲，各种法师为无护甲(对于特殊单位请参看兵种属性表)。各类兵种之间关系如下表。

| | 轻型护甲 | 中型护甲 | 重型护甲 | 建筑工事 | 英雄护甲 | 无护甲 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 普通攻击 | 100% | 150% | 100% | 70% | 100% | 100% |
| 穿刺攻击 | 200% | 75% | 100% | 35% | 50% | 150% |
| 攻城攻击 | 100% | 50% | 100% | 150% | 50% | 150% |
| 魔法攻击 | 125% | 75% | 200% | 35% | 50% | 100% |
| 英雄攻击 | 100% | 100% | 100% | 50% | 100% | 100% |
| 混乱攻击 | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 法术技能 | 100% | 100% | 100% | 75% | 100% | 100% |

(魔法属性攻击对魔法免疫的单位无效)

简单说来就是近战克远程，远程克空军，空军克近战。在这种情况下混合配置似乎是最好的选择，但有限的资源却常常无法满足我们的需求，所以在以后的战斗中更应该注意侦察对手的兵力搭配，使用相应的组合来对抗才是明智之举。

在 TFT 中，英雄可说是和部队同等重要的，因此关于经验值的调整便是影响战斗模式的又一个重要部分。如今依靠猎杀 Creep 最多只能升到 5 级，往后就只能靠与对手作战来获取经验，再加上 Creep 赏金的严重缩水，一味地去找怪物并不会有大的作为。当然也并非完全否定 MF，除了收集宝物之外，在英雄达到三级之前猎杀 Creep 还是能获得较多经验的，适可而止才是正确的做法。在 TFT 的对战中可以明显感觉到与敌人战斗得到的经验更多，英雄升级的速度更快。比起 ROC 来三英雄更加实用——当然这也需要你有足够的微操技巧同时控制他们三个。

在英雄效能方面，虽然现在各族都可以在自己的商店中方便地买到回复药剂，但是 TFT 中每喝下一瓶药水都会有一段时间的 Cooldown，效用比以前大大降低。曾被无数人视为卑鄙战术的"满载药水的不死 DH"(当然，还有 MK)在今后的战斗中将不再出现。从另一角度来看，此举降低了英雄在战斗中的作用，但同时提高了多英雄配合的重要性——在个人英雄主义不再有效的时候，协作就是影响战局的关键。

另外一个非常重要的变化，人口上限从 90 提高至 100，同时各级维护的人口也全部加 10。或许这个变化并不那么起眼，但是和英雄升级加快，各兵种降价等方面结合起来就大大影响了游戏的形式。试想，更多的部队、更多的英雄、更多的技能，这直接导致了战斗的规模扩大，变得更加混乱、更加难以控制。这种改变即可以认为是对操作的重视，反过来也可以理解为——与其苦练微操以期在微观层面上取得优势，不如更多地从战局着眼，从宏观上压倒对手。事实上，暴雪此举正是试图在 ROC 的"小规模作战"和星际的"大兵团战略"之间找到平衡点

## 人类

### 血之法师

血之法师恐怕是新增英雄里综合实力最强的一个。有如核弹一般的火焰冲击加上极端强力吸魔技能连发，使其不止是普通部队的杀手，更对敌人的英雄构成了不小的威胁。同时两用的放逐技能在 MF 时也相当有效。在以对攻为主的战斗中完全可以替代大法师或是山丘之王占到首发英雄的位置。

#### 火焰冲击

极强的大范围攻击法术，巨大的火柱能在中心产生可怕的杀伤。虽然施法需要一段时间，但是由于速度太快所以很难及时将血之法师打断或者将部队从攻击范围内撤走。火焰冲击对那些脆弱的单位(比如食尸鬼、弓箭手等)有着恐怖的效果，但同时也有敌我无差别攻击的严重缺陷，所以使用时掌握好时间和位置是相当关键的。

消耗 135MANA Cooldown 10 秒

1 级 爆发持续 3 秒，每秒 45 点伤害 火焰持续燃烧 6 秒

2 级 爆发持续 3 秒，每秒 80 点伤害，火焰持续燃烧 6 秒

3 级 爆发持续 3 秒，每秒 110 点伤害，火焰持续燃烧 6 秒

#### 放逐

将一个非机械单位变成气态 在气态时不能攻击别人但是可以对别人施法 同时移动速度减慢 50% 法术和魔法属性攻击会对其多造成 66%的伤害，而对物理攻击免疫 所以说放逐即可以用来在战斗中保护脆弱的法师，也可以将敌方的肉盾从战斗中隔离开来

Cooldown 10 秒

1 级 持续 12(5)秒 消耗 75MANA

2 级 持续 24(7)秒 消耗 50MANA

3 级 持续 36(9)秒 消耗 25MANA

#### 吸取法力

直接从目标的身上吸取 MANA，可以连续吸收 6 秒 期间血之法师不能行动 对方跑到 600 点距离之外吸收也会自动取消 这个技能可说正好配合了火焰冲击的巨大消耗，同时也能很好地遏制对方的法师和英雄

Cooldown 10 秒

1 级 每秒吸取 18MANA

2 级 每秒吸取 35MANA

3 级 每秒吸取 55MANA

#### 凤凰

召唤的凤凰有着高达 70 的范围杀伤 但是它自身的 HP 会缓慢减少(每秒 25 点)，在凤凰被打死(或者自己死掉)的时候会化为一个蛋，在 10 秒后会在火焰中重生。所以说虽然凤凰的 HP 不算很高 但是却相当难对付，因为只有在变成蛋的 10 秒之内才能真正杀死它

消耗 175 MANA Cooldown 180 秒

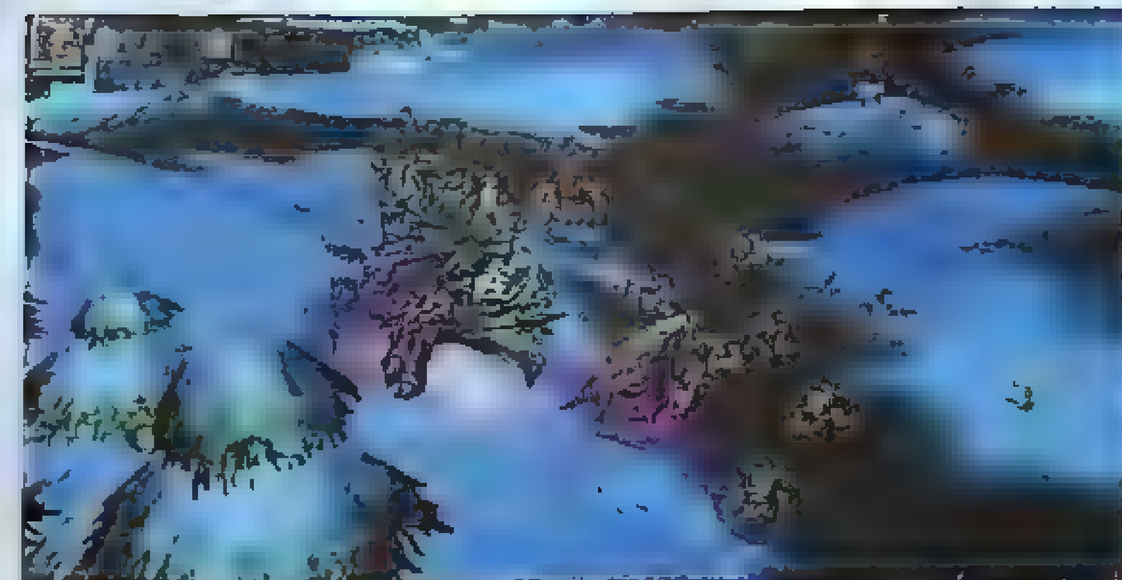


### 破法者

虽然单挑战斗来看破法者只是二流，但是对付法师却有奇效，除了可以快速吸干敌人的 MANA 之外他们还能让绝大多数的状态魔法失效 配合牧师的驱散 人类可说是拥有四个种族里最强的反魔法能力

#### 魔力反馈

内建技能魔力反馈可以使破法者在攻击时消耗目标的 MANA(每击 20，英雄 5)，并且目标会损失和 MANA 等量的 HP。这样在攻击那些有 MANA 的部队时，破法者的攻击力就变成了 12-15+20。倘若在混战中能让破法者绕过敌人的前锋直接攻击那些脆弱的法师会造成致命的破坏



#### 魔法偷窃

破法者的招牌技能，可以将敌人身上的正面魔法偷过来 转移到友军的身上 或者将友军身上的负面魔法"转"到敌人的身上 在破法者面前，嗜血、诅咒 [illegible]这类的状态技能就可说是完全不起作用了

自动 75MANA Cooldown 3 秒

#### 魔法控制

直接控制对方的召唤生物 连水元的静止陷阱这类的东西也可以控制

消耗 25+目标 1/3HP 的 MANA Cooldown 5 秒

### 龙鹰骑士

从属性来看龙鹰骑士虽然不适合真刀真枪作战，但从技能来看却是能起到很好的辅助作用 空中枷锁可以反制诸如冰龙一类的大型空军，而云雾则能轻松瓦解对方的防御

#### 空中枷锁

用魔法约束敌一个空中单位，被束缚的目标除了无法攻击无法移动之外还会受到每秒 20 点的伤害

75MANA 持续 40 秒 施法时不能移动 Cooldown 30 秒

#### 云雾

类似星际中 Protoss 仲裁者的分裂网，被云雾笼罩的各种防御工事都无法攻击

100MANA 持续 30 秒 施法时不能移动 Cooldown 20 秒

### 迫击炮组——杀伤破片

杀伤破片可使迫击炮对中型护甲和无护甲的部队造成更多的伤害，若是用不到对空攻击的话，迫击炮组倒是比火枪手更适合火力支援

### 攻城坦克——弹幕射击

现在除了拆房子之外还可以用来对空射击，不要小看那一点点威力，坦克可以一次攻击 10 个空中目标，再加上建筑防御，坦克可说是空军的天然克星

综合来讲 人类在 TFT 中依旧保持了以前的风格 拥有强大的魔法和严密的防御，实际上 TFT 的一些新战术就是围绕着魔法展开的 最常见的[illegible]破法者作第一线的肉盾，英雄采用双法师做主力，[illegible]

人類單位屬性表

| | 黄金 | 木材 | 人口 | HP | MANA | 护甲类型 | 护甲 | 攻击类型 | 对地 | 对空 | Coold | 射程 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 农民 | 75 | 0 | 1 | 220 | N/A | 中型 | 0 | 普通 | 5.5 | N/A | 2 | 近战 |
| 民兵 | N/A | N/A | 1 | 220 | N/A | 重型 | 4/10 | 普通 | 12.5/17 | N/A | 1.2 | 近战 |
| 步兵 | 135 | 0 | 2 | 420 | N/A | 重型 | 2/8 | 普通 | 12.5/17 | N/A | 1.35 | 近战 |
| 火枪手 | 205 | 30 | 3 | 520 | N/A | 中型 | 0/6 | 穿刺 | 21/28.5 | 21/28.5 | 1.5 | 40/50 |
| 骑士 | 245 | 60 | 4 | 800/950 | N/A | 重型 | 5/11 | 普通 | 25/34 | N/A | [illegible] | 近战 |
| 牧师 | 135 | 10 | 2 | 290/370 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 8.5 | 8.5 | 2 | 60 |
| 女巫 | 155 | 20 | 2 | 325/405 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 9 | 9 | 1.75 | 60 |
| 破法者 | 215 | 30 | 3 | 650 | 250 | 中型 | 3/9 | 普通 | 14/20 | N/A | 1.9 | 25 |
| 直升机 | 90 | 30 | 1 | 175 | N/A | 重型 | 2/8 | 攻城&穿刺 | 7.5/12 | 12.5/17 | 2.6/2 | 0/50 |
| 迫击炮 | 180 | 70 | 3 | 360 | N/A | 重型 | 0/6 | 攻城 | 58/99 | N/A | 3.5 | 最小25 最大115 |
| 坦克 | 195 | 60 | 3 | 700 | N/A | Fort | 2/8 | 攻城 | 50/68 | N/A | [illegible] | [illegible] |
| 狮鹫骑士 | 280 | 70 | 4 | 825/975 | N/A | 轻型 | 0/6 | 魔法 | 50/68 | 50/68 | [illegible] | [illegible] |
| 龙鹰骑士 | 235 | 40 | 3 | 575/725 | 300 | 轻型 | 1/7 | 穿刺 | 20/26 | 20/26 | [illegible] | 30 |
| 凤凰 | N/A | N/A | N/A | 1250 每秒−25 | N/A | 轻型 | 1 | 魔法 | 68 | 68 | [illegible] | 60 |



牧师加女巫的组合)。如此搭配的话既有足够多的破法者来反制对方的魔法，又能让两个法师充分发挥出威力 在战斗中敌人的先头部队会被破法者挡住。接下来因为破法者对魔法免疫，所以大法师和血之法师可以随心所欲地把火焰冲击和暴风雪朝人最多的地方砸下去而不必顾忌误伤。后排的火枪手则集中将威胁最大的目标——扫除，若有女巫辅助还可以用减速使对方难以绕过破法者组成的战线或是掉头逃走。如此一来中招的人可说是陷人万劫不复的境地了。当然在游戏的后期，破法者薄弱的防御力不足以抵挡那些强力的近战单位，所以使用这个战术就要尽量利用双法师的攻击力在前期压制对手来取得绝对优势。若是久攻不克，战斗陷入僵局则最好转型，否则过多的破法者会让你吃大亏

## 暗夜精靈

### 守望者

都是掌握各种攻击技能的主力型英雄，单从属性来看，守望者和 DH 差不了太多。但是 DH 的献祭 回避还有超级实用的变身使其战斗力要比守望者高出许多，不过守望者因为有闪现大大增强了她的机动性，在魔兽 3 中可说是首屈一指，若是能真正做到灵活运用的话，守望者发挥的作用并不比 DH 差。

**刀阵**

刀阵可以杀伤守望者身边的所有敌人。与闪现配合更可做到一进一出毫发无伤。不过由于对每个单位的最大伤害并不是很高，所以在面对高级兵或者是有医疗单位的部队时显得不够威力，所以一般用的并不是太多。

消耗 100MANA Cooldown 8 秒

1 级 每个目标 70 点伤害 总伤害 350

2 级 每个目标 115 点伤害 总伤害 575

3 级 每个目标 180 点伤害 总伤害 950

**闪现**

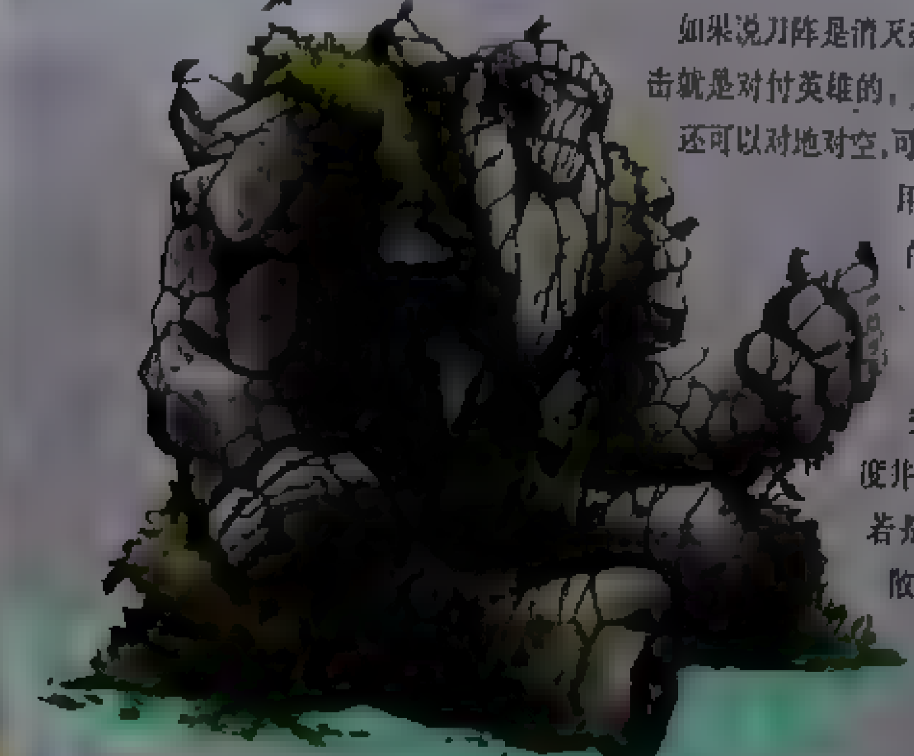
这可说是守望者存在的意义了。瞬间传送到屏幕上任何一点的能力大大弥补了 HP 的不足，使她能随意进出敌阵，随意进出对手的老家，随意进出高地和小岛。你可以用闪现来逃跑，来追击 来骚扰……只要你能想到的，守望者便能做到。

1 级 Cooldown 10 秒 消耗 50MAN

2 级 Cooldown 10 秒 消耗 10MANA

3 级 Cooldown 秒 消耗 10MANA

**影击**



如果说刀阵是消灭杂兵的，那么影击就是对付英雄的，只用 65MANA 还可以对地对空，可说是相当的实用。除了第一击的威力之外，慢性毒药还可以使目标降低 50% 的移动速度并且持续减 HP，若是对方没有趋散，那么中毒将带来非常严重的伤害。

消耗 65MANA

1 级 75 点伤害 15 秒中毒 每 3 秒减 15HP

2 级 150 点伤害 15 秒中毒 每 3 秒减 30HP

3 级 225 点伤害 15 秒中毒 每 3 秒减 45HP

**复仇**

虽然已经不像最初的版本中那么富有特色，不过实用性却更好一些(也算是个性对平衡性的一种妥协罢)。守望者召唤出的复仇之神本身虽说战斗力平平，但可以将战场上的尸体变成复仇之魂来战斗，倘若使用的时机得当可在决战中一次压倒敌人。

消耗 150MP Cooldown 180 秒 持续时间 180 秒 复仇之魂持续 50 秒

### 仙女龙

极其厉害的反魔法兵种，魔力闪光可以同时对付一大群法师。一般来说，只要有仙女龙在，对手的法师就只能做一次性使用了。

**相移**

若打开自动施法，仙女龙则会在遭到攻击时跳到另一个空间去躲避。虽然时间只有短短的一秒半，但是敌人会因此失去目标转而攻击其他的部队，这对仙女龙区区 450 点的 HP 来说无疑是个福音。不过需要注意的是，相移的过程中是不能移动的，所以说逃跑的时候最好关掉。

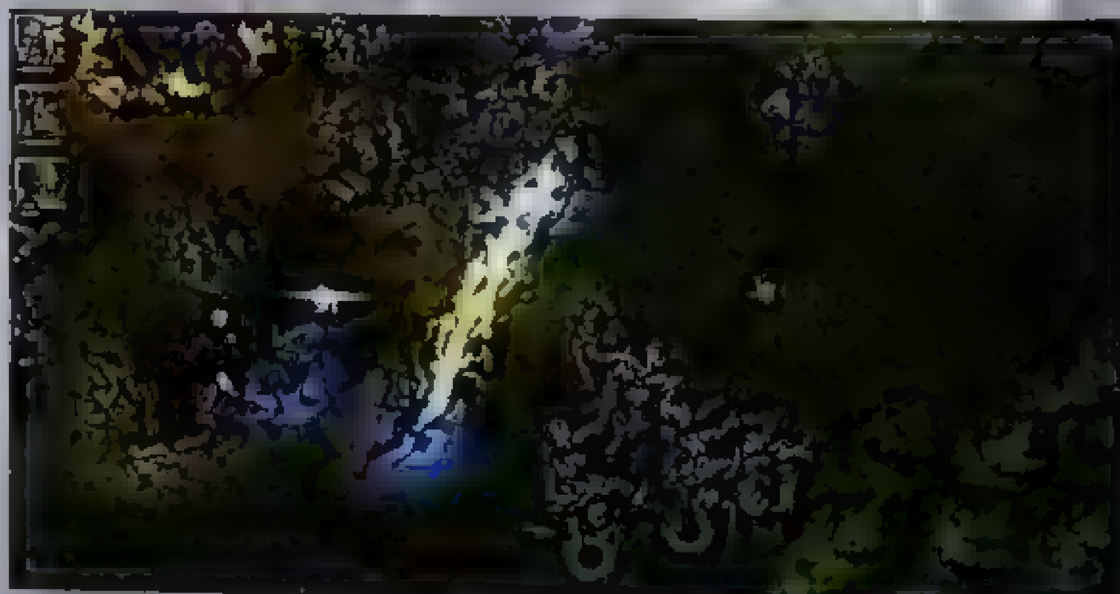
消耗 25MANA 持续时间 1.5 秒 Cooldown 6.5

**魔力闪光**

在战斗开始之后打开魔力闪光，这时仙女龙周围的任何单位在施法时都会遭到反伤害。并且打开魔力闪光时仙女龙的防御变为 12，这样就算对手把仙女龙消灭，自己的法师也死的七七八八了。

消耗 50MANA 持续时间 30 秒 施法时不能移动 Cooldown 20 秒

(每次只能攻击一个目标，间隔时间 1 秒，对普通单位每用 1MANA 有 3HP 的反伤害，每次最高 90，对英雄每点 MANA 对 1HP，每次最高 50)



### 山脉巨人

虽然攻击力不高，不过却是 war3 第一肉盾，除了 1400 点 HP 之外，中型护甲也使得他对大多数的攻击都有很强的抗性。加上降低伤害的坚韧石肤，山脉巨人对杂兵的攻击可说是完全免疫。在加上相当于高级怪物的魔法抵抗，对付山脉巨人恐怕也只能横下心来慢慢磨了……

**嘲讽**

可以让周围的敌人放弃原来的目标都来攻击自己。这个技能除了可以很好地保护弓箭手之类的脆弱兵种之外还能够用来打乱敌人的队形，举个例子——本来分散的敌人在受到嘲弄之后会聚集到山脉巨人周围，这时奇迈拉的溅射攻击就能发挥出最大的杀伤力。

Cooldown 15 秒 有效范围 450

**[illegible]**

拔一棵树当武器用，可以加大山脉巨人的攻击力和攻击范围，并且让攻击属性变为攻城。不过要注意的是一棵树只能用 15 次，所以最好在开战前弄一条新的，不然在混战的时候跑出去拔树是一件很困扰的事情。

**坚韧皮肤**

坚韧皮肤可以让山脉巨人受到的伤害减少 12 点，对于诸如食尸鬼之类的小东西来说，他们的攻击就像是给山脉巨人骚痒一般——尤其是那些远程兵种。穿刺攻击还要先扣去 25%。

**抗魔皮肤**

升级这个技能可以使山脉巨人拥有 6 级怪物的魔法抗性，所以说占据 变羊类的魔法对他们统统不管用。

**弓箭手——月神的恩宠**

这可以使穿刺伤害降低 35%，魔法伤害降低 20%。所以说，若是前锋能拖住对方的近战部队，弓箭手就可以轻松把其余敌人消灭。

**猛禽德鲁伊——魔化乌鸦**

升级之后可以使猛禽德鲁伊在乌鸦形态也可以使用精灵之火。

**利爪德鲁伊——魔化熊**

升级之后可以使利爪德鲁伊在熊形态也可以使用咆哮。

而另外一个必须要注意的问题是，女猎手的防御变成了无护甲。对远程部队作战时会很吃亏，所以说倘若对方使用地穴魔一类的兵种做主力时，最好尽快造出利爪德鲁伊来做前锋，目前由于暗夜精灵的古树都被改成了中型护甲，所以 ROC 中常见的战术"古树 Rush"以及"古树占矿"等等都无法继续使用。再加上女猎手改成无护甲，以及不能连续喝药水对 DH 的严重影响，传统的暗夜精灵战术现在几乎全部无效了。当前的暗夜精灵似乎正处在一个很困惑的状态，虽然后期的实力很强，但是失去了中前期的优势使得如何熬到后期成了最重要的问题。

现在比较流行的做法便是利用廉价的弓箭手再加上少量女猎手做前锋配合灵活的守望者在初期 Rush 对手，尽量压制对方，就算不能取胜也要借助主动权的优势度过中期的兵种真空。而到了后期 NE 就可以充分发挥出新兵种的能力，无论对手用什么组合都可以轻松化解。

## 獸人族

### 影子猎人

影子猎人的技能感觉上都属于比较偏门的那种，不过却正好补足了兽人的几个缺陷。然而因为攻击性不是很强，所以说仍然是比其他几个英雄差一些，用作第二英雄来辅助应该比较适合。

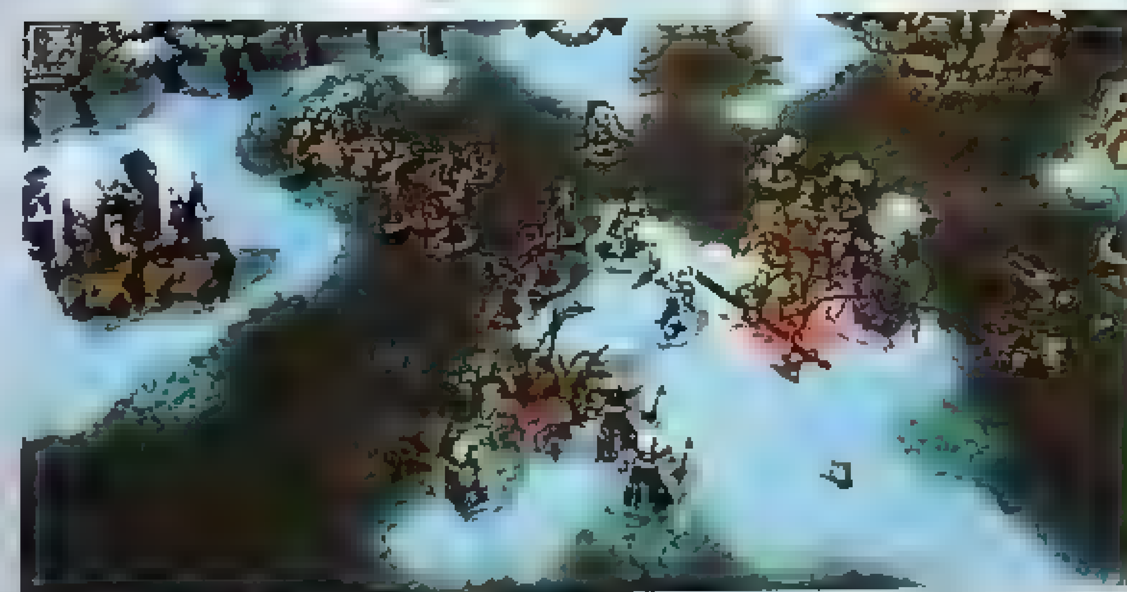
**治疗波**

现在兽人终于有一个能在早期用上的治疗技能了，治疗波使用起来就像先知的闪电链一样，能同时治疗数个目标，每跳跃一次效果就减弱 20%。虽然治疗波加血的总量不少，然而效果未免太分散了些，没有圣骑那种一发加满的爽快感，不过好在兽人步兵血厚，适当的微操一下就可以让他们不至于单个被砍到重伤。

消耗 90MANA Cooldown 9 秒

1 级 回复 130HP 跳跃 3 次

2 级 回复 215HP、跳跃 4 次



3 级 回复 300HP 跳跃 5 次

**巫术**

看上去类似人类的变羊术，但不如变羊的持续时间长，再者说兽人本不怕大型单位，所以第一感觉可能会是很"鸡肋"的法术。不过巫术最大的好处在于可将英雄变成小动物 这样兽人终于有了一个长距离的打断魔法工具，比起以前硬冲有效的多。

消耗 70MANA Cooldown 7 秒

1 级 持续 15(4)秒

2 级 持续 30(5)秒

3 级 持续 45(6)秒

**蛇杖**

就是 ROC 里取消的远古守卫，大面积使用的威力也相当惊人，而且蛇杖有魔免的属性，不必担心被对手一网打尽。目前有不少人使用蛇杖作为主技能，其实是看中其极少量的 MANA 消耗，一个随时都能用的技能才是最实用的

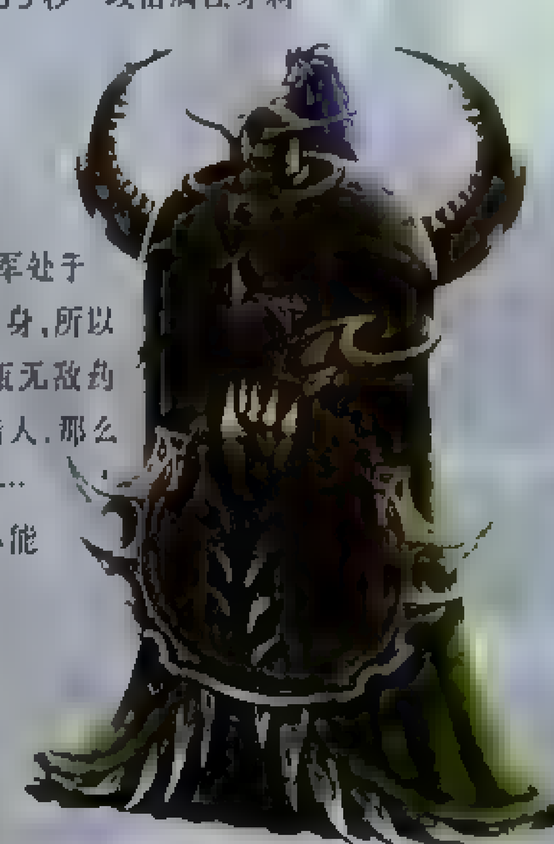
消耗 30MANA 持续 40 秒 Cooldown 6.5 秒 攻击属性穿刺

1 级 75HP 攻击力 11~13 射程 500

2 级 135HP 攻击力 23~26 射程 800

3 级 135HP 攻击力 41~45 射程 800

**巫毒之魂**



施展这个法术时影子猎人周围的友军处于无敌的状态，唯一的弱点就在影子猎人本身，所以说要想最大限度发挥作用最好去买一瓶无敌药水。而反过来，倘若你看到对手有影子猎人，那么务必要预备一些能打断法术的办法，否则…

消耗 200MANA 持续 30 秒 施法时不能移动

### 灵魂行者

牛头人萨满恐怕是兽人新增的兵力里最重要的一个，大面积总攸弥补了兽

## 暗夜精靈單位屬性表

| | 黄金 | 木材 | 人口 | HP | MANA | 护甲类型 | 护甲 | 攻击类型 | 对地攻击 | 对空攻击 | Coold | 射程 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 精灵 | 60 | 0 | 1 | [illegible] | N/A | 中型 | 0 | N/A | N/A | N/A | N/A | N/A |
| 弓箭手 | 130 | 10 | [illegible] | [illegible] | N/A | 中型 | 0/6 | 穿刺 | 17/26 | 17/26 | 1.5 | 50/70 |
| 女猎手 | 195 | 20 | 3 | [illegible] | N/A | 无护甲 | 2/8 | 普通 | 17/23 | N/A | 1.8 | 22 |
| 弓箭车 | 210 | 65 | 3 | 300 | N/A | 重型 | 2 | 攻城 | 44.5/64 | N/A | 3.5 | 最小 25 最大 115 |
| 树妖 | [illegible] | 60 | 3 | [illegible] | N/A | 无护甲 | 0/6 | 穿刺 | 17/23 | 17/23 | 2 | 50 |
| 利爪德鲁依 | 255 | 80 | 4 | 430/580 | 200/400 | 重型 | 1 | 普通 | 20.5/25.5 | N/A | 1.5 | 近战 |
| 熊形态 | N/A | N/A | 4 | 960 | 100 | 重型 | 3/9 | [illegible] | [illegible]/47 | N/A | 1.5 | 近战 |
| 山脉巨人 | 425 | 100 | 7 | [illegible] | N/A | 中型 | 4/10 | 普通 攻城 | 34/46 | N/A | 2.5 | 近战/25 |
| 角鹰 | 100 | 20 | 2 | 525 | N/A | 无护甲 | 0/6 | 普通 | N/A | 53.5/67 | 1.05 | 近战 |
| 猛禽德鲁伊 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 0 | 魔法 | 12 | 12 | 1.6 | 60 |
| 乌鸦形态 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 0/6 | 魔法 | N/A | 38/50 | 1.75 | 60 |
| 仙女龙 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 轻型 | 0/3 | 穿刺 | 13.5/18 | 13.5/18 | 1.75 | 30 |
| 角鹰骑士 | N/A | N/A | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 轻型 | 0/6 | 穿刺 | 17/26 | 17/26 | 1.25 | [illegible] |
| 奇迈拉 | 330 | 70 | 5 | 1000 | N/A | 轻型 | 2/8 | 魔法 攻城 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 树人 | N/A | N/A | N/A | 300 | N/A | 重型 | 0 | 普通 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 复仇之神 | N/A | N/A | N/A | 1200 | 100 | 中型 | 2 | 普通 | [illegible] | 30.5 | 1.35 | [illegible] |
| 复仇之魂 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | N/A | 无敌 | 无敌 | 穿刺 | 16 | 16 | 1.35 | 45 |

## 兽人单位属性表

| | 黄金 | 木 | 入口 | HP | MANA | 护甲类型 | 护甲 | 攻击类型 | 对地攻击 | 对空攻击 | Coold | 射程 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 苦工 | 75 | 0 | 1 | 250 | N/A | 中型 | 0 | 普通 | 7.5 | N/A | 3 | 近战 |
| 兽人步兵 | 200 | 0 | 3 | 700/800 | N/A | 重型 | 1/7 | 普通 | 19.5/30 | N/A | 1.6 | 近战 |
| 猎头战士 | 135 | 20 | 2 | 350/450 | N/A | 中型 | 0/6 | 穿刺 | 25/31 | 25/31 | 2.31 | 45 |
| 投石车 | 220 | 50 | 4 | 425 | N/A | 重型 | 2/8 | 攻城 | 85/115 | N/A | 4.5 | 最小25最大115 |
| 狼骑兵 | 180 | 40 | 3 | 610 | N/A | 中型 | 0/6 | 攻城 | 25/36.5 | N/A | 1.85 | 近战 |
| 牛头人 | 280 | 80 | 5 | 1300 | N/A | 重型 | 3/9 | 普通 | 33/45 | N/A | 1.9 | 近战 |
| 萨满 | 130 | 20 | 2 | 335/415 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 8.5 | 8.5 | 2.1 | 60 |
| 巫医 | 145 | 25 | 2 | 315/395 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 12 | 12 | 1.75 | 60 |
| 灵魂行者 | 195 | 35 | 3 | 500/620 | 300/600 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 19.5 | 19.5 | 1.75 | 40 |
| 科多兽 | 255 | 60 | 4 | 1000 | N/A | 无护甲 | 1 | 穿刺 | [illegible] | 18 | 1.44 | 50 |
| 双足飞龙 | 265 | 40 | [illegible] | 800 | N/A | 轻型 | 0/6 | 穿刺 | 40/49 | 40/49 | 2 | 45 |
| 蝙蝠骑士 | 160 | 40 | 2 | 500 | N/A | 轻型 | 0/6 | 攻城 | [illegible] | N/A | 1.8 | 30 |

最大的缺陷，而灵魂连接和复活几乎能将部队的HP增加一倍，使得兽人能继续在TFT中保持质量的优势

**虚无形态**

灵魂行者能在气态和实体之间来回变化(气态时与血之法师的放逐同样效果)，这样就能使其在战场上比别的法师拥有更高的生存力，能坚持到最后的才能发挥最大的效用。

**灵魂链接**

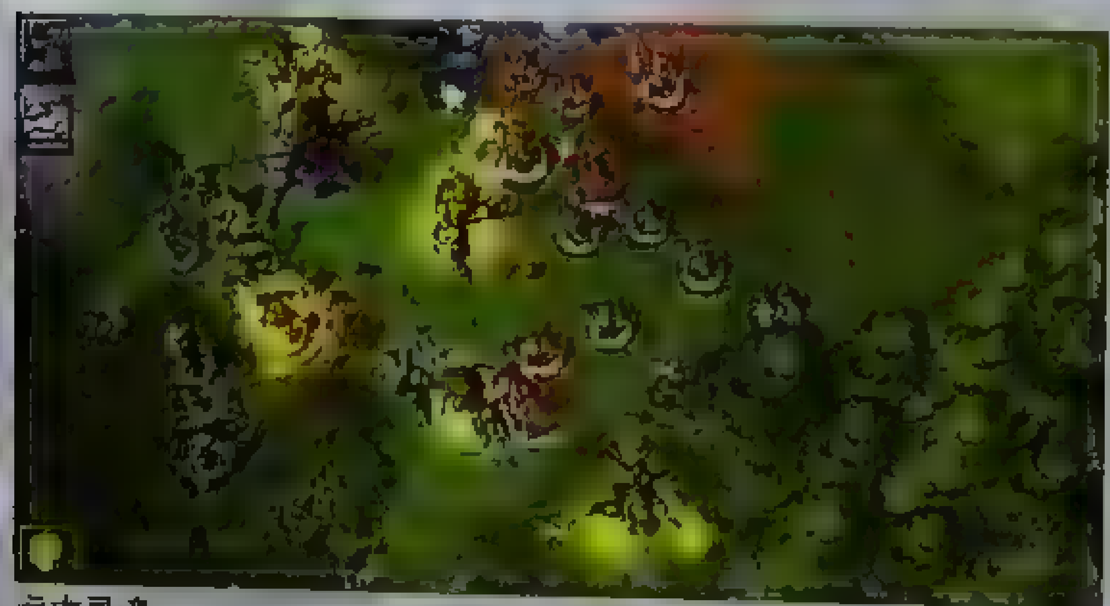
将四个战士的HP连接到一起，这样其中的一个受到的伤害的50%会平均分摊到其他人身上，试图集中攻击一个灵魂链接的单位时必须打掉比以前多一倍的HP才能将其击毙。灵魂链接可说是最大限度地利用了兽人的高HP，对手可能将你的一群士兵都打到红血但是却一个都无法消灭

75MANA 持续75秒

**消醒**

兽人终于能趋散了，虽然消耗不少MANA，不过总比以前看着干着急强多了

消耗125MANA



**远古灵魂**

复活死去的牛头人战士，唯一要注意的就是在战斗前留出足够的MANA

消耗250MANA Cooldown 30秒

### 巨魔蝙蝠骑士

乍一看可能会觉得没什么大意思，血少威力小，不过能当个自爆机辅助而已，然而查一下攻防对照表你就会发现对建筑的攻击它可以媲美飞龙骑士，再加上蝙蝠骑士价格便宜占的人口又少，很容易就能组成一支庞大的"轰炸机"群

**自爆**

给目标造成900点伤害，倘若敌人挨得太近的话周围的单位也会损失100HP。空战中几乎没什么单位能挡住蝙蝠骑士，再与双足飞龙互相配合可以轻松对付各种大型空军，再对兽人使用"冰龙"或者"益迈拉"之类的战术恐怕很难奏效了

**燃烧弹**

实际上这个技能比自爆更加有用，被蝙蝠骑士攻击的建筑将无法修理，这样，防御塔可说是失去了它最大的价值所在，一个不能修的箭塔并不比一个火枪兵厉害多少。因此蝙蝠骑士将是攻城的必备部队……

### 猎头战士——狂暴

在升级之后猎头战士可以使用狂暴技能，使用之后他们的攻击速度加快50%，但是受到的伤害也增加50%，所以说没有肉盾给猎头者挡枪的时候最好别使用这个技能，那只会使脆弱的猎头者死的更快

持续12秒 Cooldown 30秒

### 投石车——石脑油

现在的投石车不止是攻城用的工具，在升级了石脑油之后，投出的石块会使地面燃烧一段时间，对敌人造成持续的伤害。在对方有许多法师或者是那些脆弱的兵种的时候，带上几个投石车会有很好的效果。

在TFT中兽人不止多了一个蝙蝠骑士，原有的双足飞龙也得到了加强，再加上英雄经验值分配的调整，现在兽人的纯空军战术终于实用化。开局之后使用剑圣做第一英雄，带上治疗药膏去骚扰对方的基地和MF(有了治疗药膏以后大可用疾风步代替分身，这样骚扰起来更加得心应手)。而与此同时迅速升级自己的基地，建造兽栏，之后迅速生产蝙蝠骑士，有一定战斗力时便可以升级燃烧弹。因为蝙蝠骑士相当便宜，所很快就能造出一支规模不小的轰炸部队。这时就可以把它们派出去不断袭扰对手的基地，趁对方的防空兵力未成型时将其基地一点点地蚕食。此战术的妙处在于蝙蝠骑士的"自爆"技能拥有绝对的空中优势，而且能在短期内形成规模，对方很难及时制造专门的对空部队，该战术在那些陆地难以通行的地图上效果更加明显。"蝙蝠战术"实施的关键是要保证行动的隐秘，一旦被对手过早发现你的意图则很可能设下圈套等你。另外要注意的问题是蝙蝠骑士的HP较少，所以绝对不要恋战，一旦对方的主力部队返回就要马上撤离

当然，即使不用蝙蝠作主力，也可使用老式的飞龙战术，由于现在英雄不必紧随部队就能获取经验，所以使用空中MF比以前更加简单实用，同样的，若是能趁对手来不及转型之时利用空中优势成功消灭其主力的话，则可趁胜追击将对方压制在基地中慢慢折磨。

## 亡灵族

### 地穴领主

肉盾形英雄，虽然技能不比牛头人酋长那么富有攻击性，不过防御力却是很强，再与死亡骑士配合，甚至会让大部分人放弃攻击他的念头。现在有相当多的人选择地穴领主来做第一英雄以弥补亡灵族初期兵种脆弱的缺陷。

**刺穿**

将前方一条直线上的敌人弹到空中，虽然没什么威力，但是敌人落地时会眩晕，因此可以拿来当山丘之王的Storm Blot用

消耗100MANA Cooldown 9秒

1级 50点伤害 2(1)秒眩晕

2级 80点伤害 3(2)秒眩晕

3级 110点伤害 4(3)秒眩晕



**尖刺甲壳**

地穴领主防御力的来源，除了增加护甲外还可以伤害到围攻他的敌人，十余点的护甲和伤害反弹会使围攻地穴领主的人付出惨重的代价

1级 15%的伤害反弹 加3点护甲

2级 25%的伤害反弹 加5点护甲

3级 35%的伤害反弹 加7点护甲

**腐尸甲虫**

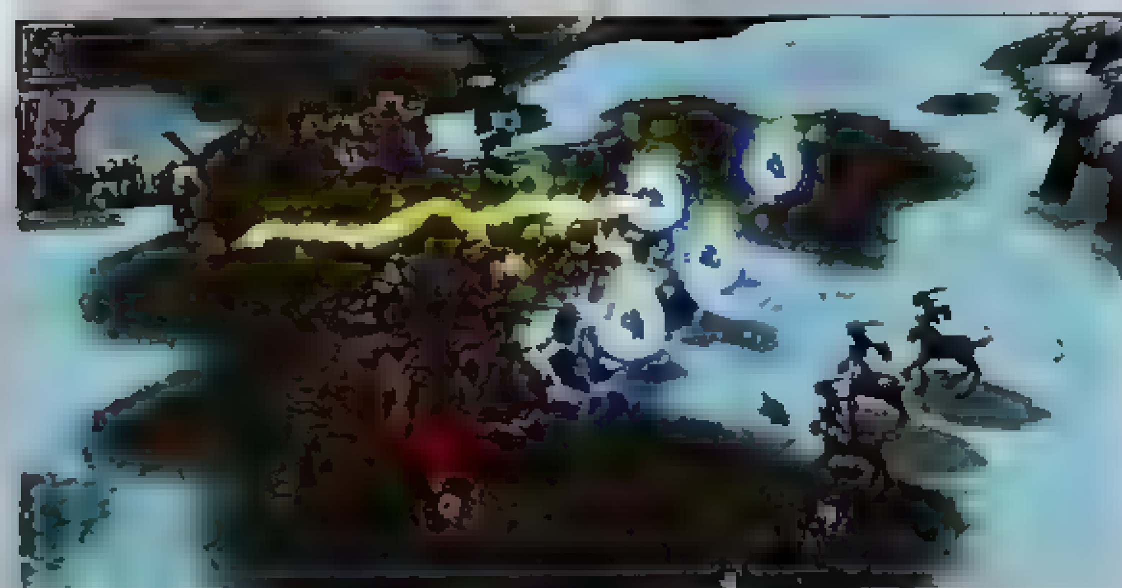
腐尸甲虫最多可以存在5个，但是并没有时间限制。这个技能的好处在于极少的MANA消耗，正好适合力量型的地穴领主。在战斗时他可以不断在身边的尸体上召唤甲虫出来，这样就有充足的肉盾来保证敌人不至伤害到后排的法师。

消耗30MANA Cooldown 6秒

1级 140HP 攻击力8~9

2级 275HP 攻击力15~18 可以潜伏

3级 410HP 攻击力22~27 可以潜伏



**蝗群**

类似于"星际"中Protoss的航母，地穴领主放出20个蝗虫来攻击周围的敌人，它们可以跟随地穴领主移动，并且每次攻击都会将一部分伤害转化成地穴领主的HP。实际上这个技能的攻击力并不算太高，主要是对法师和低级兵威胁较大，不过蝗群的吸血效果却非常之强，这使得地穴领主几乎不可能在战斗中被打死

消耗150MANA 持续30秒 至少为地穴领主回复400HP Cooldown 180秒

### 黑耀石像

黑耀石像是亡灵大军中最重要的东西，它们可说是一支部队的发动机，几乎可以无限地给友军补充HP和MANA。实际上无论是使用什么组合，只要带上几个黑耀石像立刻就能让部队的战斗力成倍增长。

**枯萎之触**

同时给周围的友军补充HP，每次10HP。比起牧师一对一的治疗来说黑耀石像强的太多，再加上超快的MANA回复速度和极小的消耗，几乎不会有MANA用尽的情况。

回复1个每次2MANA、2个每次4MANA、3个6MANA、4个每次8MANA、5~6个每次10MANA Cooldown 2秒

**灵魂之触**

同时给周围的友军补充MANA，每次4MANA。试想，你的英雄可以不停地用连击，法师可以不停地召骷髅，女妖一造出来马上就可以去占据……

回复1个每次2MANA、2个每次4MANA、3个6MANA、4个每次8MANA、5~6个每次10MANA Cooldown 2秒

### 毁灭者

由黑耀石像变身而来，可说是四个族里最强的反魔法兵种，他可以将一片区域内的所有魔法都吞掉并且转化成自己的MANA和HP。不过毁灭者最大的问题是占用的人口太多，所以说还是临时转化较好

**吸取魔力**

从友军的身上吸取MANA

**魔法吞噬**

吞噬一片区域内的所有魔法效果，每吞一个就能为毁灭者增加50HP和75MANA。可以对召唤生物造成180点伤害。

不消耗MANA Cooldown 8秒

**毁灭之球**

这个技能可以增加20的攻击力并且使之有溅射效果

每次攻击消耗25MANA

### 绞肉车——制造尸体

绞肉车可以缓慢地制造尸体，这样就不必再担心没有足够的骷髅材料，而且现在不必把尸体卸下，亡灵巫师可以直接从车上召出骷髅来

### 亡灵巫师——骷髅专精

在升级之后亡灵巫师可以从一个尸体上召出一个骷髅战士和一个能远程攻击的骷髅法师，除了HP和攻击比较高之外，在战斗中远近搭配能取得更好的效果

亡灵因为没做什么太大的改动，战术也没有什么大变化。新道具"牺牲之石"可以制造出腐地来建造防御，所以说现在亡灵开分基地要比以前容易得多，再加上大大增强战斗力的黑耀石像，目前亡灵的综合实力不容小觑。现在比较流行的是围绕着黑耀石像的强力回复功能来支援高级兵种的蛮力派打法，虽然没什么讲究，但是却相当有效。当然除了用黑耀石像来补HP之外还可以用它的灵魂之触来开发一些新的战术——比如用源源不断的女妖去占据。

若是想全面利用新增技能的话，亡灵可采用骷髅大战的方针。在游戏开局使用地穴领主和死亡骑士做主英雄，用食尸鬼做主力进行MF和小规模的试探性骚扰，倘若对方试图在早期攻击你的话可购买几个廉价的巫术手杖来配合战斗。同时尽快抢占分矿积攒兵力，接着采用憎恶+亡灵巫师+绞肉车+黑耀石像的组合进行正面进攻，决不能让对手有喘息的机会。如此一来，战斗的要点便是尽量保护好自己的法师，若能成功阻止敌人从侧翼包抄，即便是趋散最强的人类也会被一波又一波的骷髅潮所淹没。在战斗的同时不要忘记尽快升级基地，研究绞肉车的挖掘尸体和巫师的骷髅专精。实际上，因为有黑耀石像的存在，所以完全不必担心MANA，不用像以往那样造上一大群的巫师。省下的资源可以多造几台提供尸体的绞肉车。另外绞肉车和黑耀石像都是用修理来的，带上几个侍僧会大大增强后续战力。■

(感谢map.worldofwarcraft.cn提供数据)

## 亡灵单位属性表

| | 黄金 | 木材 | 人口 | HP | MANA | 护甲类型 | 护甲 | 攻击类型 | 对地攻击 | 对空攻击 | Coold | 射程 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 侍僧 | 75 | 0 | 1 | 220 | N/A | 中型 | 0 | 普通 | 9.5 | N/A | [illegible] | 近战 |
| 食尸鬼 | 120 | 0 | 2 | 330 | N/A | 重型 | 0/6 | 普通 | 14/17.5 | N/A | 1.3/1.05 | 近战 |
| 地穴魔 | 215 | 40 | 3 | 550 | N/A | 中型 | [illegible] | 穿刺 | 28.5/39 | N/A | 2 | 55 |
| 石像鬼 | 185 | 30 | 2 | 410 | N/A | 无护甲 | 3/9 | 穿刺 普通 | 19.5/27 | 65.5/82 | 2.2/1.4 | 30/近战 |
| 憎恶 | 240 | 70 | 4 | 1080 | N/A | 重型 | 2/8 | 普通 | 36/48 | N/A | 1.9 | 近战 |
| 绞肉车 | 230 | 50 | 4 | 380 | N/A | 重型 | 2 | 攻城 | 74.5/106 | N/A | 4 | 最小25最大115 |
| 亡灵巫师 | 145 | 20 | 2 | 305/385 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 8.5 | 8.5 | 1.8 | 60 |
| 女妖 | 155 | 30 | 2 | 285/365 | 200/400 | 无护甲 | 0 | 魔法 | 11 | 11 | 1.8 | 50 |
| 冰霜巨龙 | 385 | 120 | 7 | 1350 | N/A | 轻型 | 1/7 | 魔法 | 95/113 | 95/113 | 3 | 30 |
| 阴影 | N/A | N/A | 1 | 125 | N/A | 中型 | 0 | N/A | N/A | N/A | N/A | N/A |
| 黑曜石像 | 200 | 35 | 3 | 800 | 600 | 重型 | 1 | 魔法 | 7.5 | 7.5 | 2.1 | 57.5 |
| 毁灭者 | N/A | N/A | 3 | 900 | 400 每秒-3 | 轻型 | 4/10 | 魔法 | 22.5/30 | 22.5/30 | 1.35 | 45 |
| 骷髅战士 | N/A | N/A | 0 | 180 | N/A | 重型 | 1/7 | 普通 | 14.5/19 | N/A | [illegible] | 近战 |
| 骷髅法师 | N/A | N/A | 0 | 230 | N/A | 中型 | 0/6 | 穿刺 | 11.5/16 | 11.5/16 | [illegible] | 70 |
| 火魔 | N/A | N/A | N/A | 1500 | N/A | 重型 | 6 | 混乱 | 64.5 | N/A | 1.35 | 近战 |





# 幻想三国志

文/飞宇冰矢

## 序章 古松居平地起波澜，离别恨姐弟入乱世

古松林中，姬霜与香语约定一起采药，不想先到一步的香语竟遭天若宫人欺逼，被迫欲交出“天焰之印”。危急关头姬霜赶到救下香语，此战姬霜血减为零后自动补满，无难度。天若宫人逃走后，姬霜将受伤的香语送回古松居。

古松居内，姬轩看到姬霜送来受伤的香语，两人商议上山寻找佛座莲来解救香语。离开古松居向左到古松林，在古松山道有莲花水池的空地上找到了魂蛛，击败魂蛛后姬霜提出杀掉魂蛛获得蛛丹，接下来出现选项，杀掉魂蛛得到蛛丹，或不杀魂蛛（魂蛛会口头上感谢，而姬轩心情也会不错）。两个选择都能得到佛座莲。二人返回用佛座莲救香语，随后徐庶回来，对姬霜使用禁术不满，罚两人出去练功。

出门后向下前往古松道，来到一块大石前，姬霜发现石头不对劲，招鬼将其打碎，在洞中姬轩唤醒了一位神秘女子，她说自己与姬轩一定有宿命渊源，执意要跟随，教两人一些战斗技巧后她幻化成宝镜跟随姬轩。

原路回古松居，途中听到警报，原来是司马懿来此寻找“天焰之印”。交锋中姬霜被打伤，幸亏香语奋不顾身救下了他。随后徐庶以最后的法力将三人送走，但香语却伤重身亡。临终前，她将“天焰之印”交给姐弟二人，让他们去找水镜先生。

安葬香语后，二人下山寻找水镜，途遇天若宫人围攻，在守生门人“支援效果”的帮助下，姐弟二人轻松战胜天若宫一干人，从此踏入乱世……

## 壹章 英雄会異姓结兄弟 投刘备成名博望坡

姬霜姐弟来到襄阳城，但姬轩受伤太重晕倒。所幸姬霜之恩师雷下出现援手。雷下将“鬼王衮来”传与姬霜。因姬轩还需修养，姬霜一人出去打探消息。从酒肆的酒客们口中得知襄阳将开“乱世英雄会”，向小二详细询问后去城中。从桥上一大汉口中知道旁边的房内有一怪老头孤独老翁。进屋询问老翁水镜的消息，怪老头闭口不答，于是回客栈找姬轩相助。

姬轩梦中见到一段战乱中残忍而怪异的事，醒来后姬霜已在身边。二人一起再找孤独老翁。姬轩虽然让怪老头开口，但他却依然不肯告知水镜的下落。在城中找到一小孩打探，得知老翁奇怪的个性，回屋再找老翁，这次不仅得知水镜的消息，老翁还将八年前水镜赠与的“冰魄·健体”转送二人。

告别老翁，二人决定去参加“乱世英雄会”。地点在襄阳城北，此时大会已开始，台上那名叫貂芷的美丽女子正在与一位名叫温青的公子对战。不想温青将目光全集中在了姬霜身上，貂芷趁机弯弓拉箭，姬轩见状跳上擂台为温青挡住了一箭。一战之后貂芷落败，姬轩却糊里糊涂地成了临时的擂台胜者。片刻后，燕起挑战，两人交锋数个回合，未分胜负，官兵前来抓捕参与擂台的比武者，燕起忙带着众人逃走，姬霜姐弟亦迅速逃离，在城西与燕起、温青会合。

温青家中，谈话颇为投机的三人结为异姓兄弟。不想貂芷找上门来，硬说姬轩欠她人情，要众人与自己前去刺杀来访襄阳的刘备。众人最后同意，但姬霜心有不满地离开，对姬霜一见倾心的温青跟了上去，喝得烂醉的姬霜在迷梦之中对自己的人生渐渐有了一个选择（A）。



次日，众人商议刺杀刘备。姬轩可向燕起学得玄甲阵，从温青处获得 300 两。根据温青提示，众人去太守府查探（可选不去，结果相同），在府门支付 200 两给守卫，得知刘备身边有赵云保护，其擅长直线连贯攻击，要以玄甲阵对付。返回温府，入夜，来到太守府前，被护城阵挡住。按照姬轩的提示，将护城阵的人手减至 6 人以下即可轻松获胜。解决守卫后进入太守府，却不想螳螂捕蝉，黄雀在后，另一股神秘势力尾随而来。府内，刘表与刘备正在议事，姬轩等人直杀至大厅，就在貂芷搭弓欲杀刘备之时，赵云突然出现，将众人击败，他正欲对貂芷下杀手，姬霜奋不顾身地冲上去挡住了威力强劲的“横扫千军”，但背部的衣服被力道震碎，凤凰胎记赫然入目。此时房梁上的神秘人惊道姬霜是“太阴之女”，此声一出，即被赵云发现，但神秘人立刻借“雾遁”将姬霜众人一起带走。

当姬轩醒来时，已在许都。询问门口守卫，方知此乃曹操府邸。到城里去转悠，等姬轩提示回丞相府时返回，即可见到曹操。曹仁向曹操推荐众人为将，但姬霜对曹操非常反感。然而众人被曹操蒙蔽，接受了前往隆中刺杀刘备或诸葛亮的任务，然后去客栈休息。夜晚，姬霜潜入丞相府，听到曹操与曹仁说起与“太阴之女”之渊源，姬霜无法接受这一事实，不顾跟来的温青的劝说而离去。温青为保姬霜安全，留书于客栈后追姬霜而去。

姬轩等人在客栈等候数日仍无二人消息，在曹仁的催促下，众人先往隆中。离开许都南行不远，襄阳城外就是隆中，在隆中之外见两个神意派的人打算去找诸葛亮相助除去蜘蛛洞内的千年蜘蛛精。姬轩一听蜘蛛精抓走了两个女子，以为姬霜也在其中，于是与神意派一起前往蜘蛛洞。当姬轩等人走进蜘蛛洞时，姬霜和雷下却跟踪而来，原来姬霜一直跟在姬轩之后，只是让人想不到的是，她并非姬轩的亲姐。

蜘蛛洞是个不难的迷宫，走到尽头的蛛洞诡殿见到蜘蛛精。一场恶战后三人都中了蛛毒。此时姬霜雷下赶到，杀死蜘蛛精，救下昏迷的众人。临走姬霜将三个从雷下处偷来的三件密宝留给了姬轩，这三件密宝，正是茧印蛋。姬轩带着不明何物的茧印蛋与众人前往隆中。刚到隆中，就听貂芷喊有官兵在他家门口。原来是蔡瑁想将貂芷之母貂蝉虏去做小妾，三人上前救下貂蝉。貂蝉以酒菜款待众人，席间燕起提起貂芷与姬轩的口头婚约，貂芷“生气”地进了屋里。姬轩进屋劝解，却被貂芷梦中一拳打昏，之后貂蝉将昏迷的姬轩抱上了貂芷的床……

众人和貂蝉一起上路去找孔明。向上走，遇到被冒牌刘关张拦路的蘗香，姬轩上前击败这三个一口一个“爱心”（似乎 UJ 的游戏总会有“爱心”一词出现，慈善机构？）的假货，却冒出一个被他们称为“大姐”的小狐狸精百钥。蘗香虽然先行离去，但看来这个小狐狸精却还要和她的手下搞出一些恶作剧！

沿路直走到茅庐，刘关张已到。众人进入茅庐，却陷入了诸葛亮布下的幻石阵。此阵是个循环迷宫，在出现箭头标示的路口以“上、右、上、上、上”的顺序走，最后遇到关羽。众人不是关羽的对手。最后徐庶与刘备一起带着众人离开幻石阵。原来，徐庶表面受命曹操前来监视众人，真意却要让姬轩等人归入刘备麾下。貂蝉也同意劝说貂芷加盟刘备。在徐庶和貂蝉的劝说下，姬轩三人同意效命刘备，但是姬轩却要先回许都向曹操辞行。临行前诸葛亮说蘗香与姬轩有缘，让蘗香从此跟随他。众人即将离开隆中，徐庶欲将姬轩身世说明，但他突然变成妖怪，原来司马懿种入他体内的妖种发作。姬轩不得已将徐庶杀死，伤心的带着尸体回到古松居，将其埋在香语墓边……在燕起和貂芷的劝说下，姬轩收拾心情前往许都。

在许都见到曹操，曹操假意同意让姬轩等人离去，但却调动虎豹骑封锁许都。姬轩寡不敌众，最终被困，危机时刻，虎豹骑突然全军撤退……原来，姬霜回到曹操身边，认回了与曹操的父女关系，才保住了姬轩等人的性命！

不明就里的姬轩等人立刻前往新野找刘备。在刘备处见到温青，原来他是来给刘备军捐献钱粮的。但温青并不知姬霜的下落。休息后，刘备令姬轩等人去城中寻找五名志愿者来参军。这五人分别是西北兵房里的戴勇、在城里游荡的古嘉、左右为难的关治（他会委托你带信去给襄阳的妻子，这个任务可去可不去）、城南民居的孟尚及新野官府外的乞丐。找齐后向刘备复命，对军队的训练也就此展开！

不久夏侯惇率十万大军进攻新野，诸葛亮布下火烧新野之前奏“博望坡之战”。姬轩与赵云为先锋，以“许败不许胜”的战术引夏侯入彀。姬轩与赵云前往北面的博望坡，不久遇见夏侯军。这里每一仗都败北即可一步步地将夏侯引入陷阱。连续败北三次之后，关羽与刘备来到，关羽带着姬轩等人前往火攻的中心，夏侯率兵赶来之时正好中了火攻。一路追上去，与张飞一起再度将其击败，再追赶赶到博望坡口，夏侯逃走，大家返回新野庆功。

## 贰章 神意派盗粮起风波 长坂坡赵云现神威

回到新野，犒赏三军。席后，貂蝉将姬轩留下，问其席间提起他与貂芷婚事之时为何不表态。面对貂蝉的追问，姬轩只得道出自己对貂芷无意之心（B），谁知被一旁的貂芷听见，愤然摔门痛哭。矛盾的姬轩在另一间房内见蘗香因为无法救治一名曹军士兵而感到难过（C），伤心的蘗香欲借姬轩肩膀靠靠，但是凭空一个传来叹息声，当姬轩追出去的时候，却只看见目睹方才蘗香偎依姬轩一幕的貂芷…

次日，在新野官府得到消息，曹操大军准备南征，但是城中粮草全部丢失，且有人将粮草散发给贫苦百姓和守城士兵。根据情报，有人看到有很多马匹和挑夫去了樊城。姬轩受命前往樊城查清楚究竟是什么人偷走了粮草。

来到樊城，在城西看见一中年人在发放粮食，得知这些粮食乃不明所以的出现于他门前，他不敢私自收藏而拿出分发。据说樊城乃神意派大本营，看来此事极有可能是神意派所为。蘗香建议众人借助茧印兽的能力询问城中的动物，了解神意派基地入口所在（红色茧印兽具有此能力，如果你的茧引兽没有升级，那么就在战斗中召唤出相应的茧引兽即可升级，先将茧升级为茧印兽，再升级茧印兽的能力）。在城中找得一头老牛后得知入口在樊城山栈。在樊城山栈很容易找到基地入口，在神武殿找到神意派副统领，击败他后，神意派掌门狂酒笑十八回来，道出盗军粮的缘由。原来神意派也是为了救助生活在樊城百姓，在温青的帮助下，终于有了一个大家都认可的办法，百姓得到温饱，而粮草亦可归还刘备。



返回新野途中，温青建议大家在客栈先行休息，之后再前进。当晚，温青于城墙之上见到一直跟随姬轩等人的姬霜。[illegible]达心意。不想姬霜并不领情，再度离去（D）。次日，刚到新野，发现百姓在收拾东西准备离开。原来刘表逝世，曹军提前南征。回到官府，诸葛亮见刘备不愿舍弃百姓，设下“火烧新野”之计，命姬轩等人与张飞一起留城执行计划。

夜晚，姬轩等人开始行动。城中有四座房屋内装有引火材质。这些屋子门口有可以进入的标志。时限 30 分钟，将四座屋里的敌人击败就会自动点燃材质。点火完成后曹军大乱，曹仁向白河撤

退，赶来接应的赵云与姬轩等一起去白河阻截。白河的位置就在博望坡，进博望坡后按照提示向下走，走到尽头时赵云离开，关羽前来接应。继续走到河边，见曹仁正欲逃跑。击败曹仁后，念于当初他对姬轩等人的举荐之恩，关羽没再急赶，众人一起返回樊城。

在樊城军帐中见到刘备，军情告急，曹军已向樊城扑来。诸葛亮命姬轩等人先去襄阳开路，以保全百姓。但是赶到襄阳才发现，刘表死后，蔡瑁夺权，大将文聘拒绝放众人入城。刘备决定取道长坂坡撤退。进入长坂坡，诸葛亮让众人分头行事，最后在长坂坡出口处会合。而姬轩的任务就是沿途帮忙那些避难的百姓。一路前进到长坂坡出口，却发现少了赵云。姬轩返回长坂坡寻找赵云。临行前，姬轩告诉张飞以树枝等物扇尘恐吓敌人。之后一行赶回长坂坡，但是却被一处悬崖挡住。根据提示，只要将红色宠物再次进化即可拥有飞行能力。不过进化之后需要将其与主人合体才能飞行（按屏幕右下的一个键）。

在悬崖的另一边，见到正要向糜芳下杀手的淳于导。击败淳于后张飞护送糜芳返回出口，姬轩继续前进寻找赵云。此时赵云已被困于一小村里，主母投井而死，赵云带着阿斗正要离开，却被曹将夏侯恩挡住。姬轩等人与赵云一起击败夏侯恩，开始了七进七出长坂坡的任务。姬轩等人先后将遇上张郃、焦触、马延等人。连战三场，众人精疲力尽，文聘却此时杀到。此时受百玥驱使的冒牌刘关张出现，挡住文聘使赵云等人成功到退回到长坂坡。想不到那个顽皮的狐狸精这次却帮了大忙，糜香向百玥表示感谢。

长坂坡汇合后，刘备等人退到夏口。夏口官府内，诸葛亮论起当前形势，说据守夏口并非长久之计，他让姬轩前去天若宫夺取《黄帝阴符经》，温宥因为要帮助诸葛亮防御夏口留了下来。姬轩等人离开不久，姬霜找到温宥，当得知姬轩去天若宫夺取《黄帝阴符经》时，她心里一惊，赶紧往天若宫而去（E）。

## 叁章 天若宫须会初苏生 神仙湖麝香辞人世

天若宫就在夏口的右边，走到大地图的尽头，有两个人站在大地图上的位置后方就是天若宫。门口的两人是守生门人，他们让姬轩等人先行上山与天若宫战斗，他们随后就将攻上。一行来到天若宫大厅，天若宫代执法虞冰率门徒阻击姬轩。姬轩却对天若宫与守生门之间的关系感到疑惑——天若宫以黄帝为尊，而守生门膜拜蚩尤，为何天若宫反成邪教，而守生门却为世人所称道？击败虞冰，但是她仍不交出《黄帝阴符经》。这时姬轩怀中宝镜突然现身，带着姬轩向大厅中央的那幅画里跑去——原来这就是天若宫禁地入口！

巨大的封印石前，宝镜告诉姬轩，击败守护四神兽即可解开封印。四神兽在封印台四周的四个通道内，与哪一个神兽作战的顺序任选。在这四场战斗中，姬轩了解到，宝镜其实属于天若宫，她的真名应该叫“璃天”（封印石旁有“谜之爱心茶桶”，每作战一次可以在这里恢复全部的体力和真气，除了青龙外，其他三个四神兽所在的位置都有一件不错的装备）。封印解除，来到封印台上，救下已被困八年的水镜先生。水镜告诉姬轩，天若宫是上古黄帝封印蚩尤魂魄之处，蚩尤被分化成“胎光”、“爽灵”、“幽精”三个魂魄分开封印，八年前，正是怀疑第一魂魄“胎光”已被解除封印，所以水镜让姬轩的父母带着“天烙之印”前去查探，但两人最终遇害，而水镜也被司马懿设计困于封印台上，而后水镜将《黄帝阴符经》交给姬轩。此时，姬霜和司马懿先后来到天若宫。原来天若宫遭受的一切劫难都是司马懿这个天若宫代掌教一手策划的，他其实本是守生门人，此次返回天若宫，是要释放第二魂魄“爽灵”。他闯过大厅守卫直扑封印台。水镜发现了他但为时已晚，“爽灵”被释放出来。姬轩等人赶到封印石与司马懿一战，虽然将其击败，但是他却说连一成功力都未用到，狂笑而去。

天若宫大厅，姬轩见到姐姐欣喜不已，将《黄帝阴符经》交给她。但看到姬霜异常的举动，以及听到她劝姬轩离开刘备投靠曹操之言，姬轩才知受骗。众人以为她是来夺《黄帝阴符经》的，大打出手。虽然战胜了姬霜，但愤怒的姬霜却道出姬轩与她并非亲姐弟之事实，貂芷出言讥讽，姬霜使用招鬼术攻向貂芷，糜香出手相救，被招鬼术打伤。姬霜最后愤然而走。带着万般的无奈，姬轩埋葬了天若宫门人，虞冰也在水镜的要求下与姬轩一起离去。在离开仙人渡的时候，虞冰为之前的冲突道歉，并把一本武功秘籍交给了姬轩。

回到许都的姬霜在曹操的大殿上见到司马懿，满腔怒火。但司马却对姬霜恭恭敬敬，并称她为圣女。姬霜却对师傅教授自己招鬼之术一事产生了怀疑，当她找到师傅雷卞时，雷卞却告诉了她一个更加让人吃惊的事实——姬风夫妇还活着……就在姬霜随雷卞前去见姬风夫妇时，曹操却下令，诛杀姬轩和燕起！

姬轩回到夏口，得知诸葛亮前往东吴讨论联盟一事。去左边的厢房里见到温宥（这太守府内会出现两个箱子，一个在大厅，一个在右厢房，里面是武功秘籍），谈话之际糜香突然昏倒，原来她的伤势恶化。姬轩赶紧去找城里医术最高明的高大夫。在夏口商家处找到大夫，但他却不肯出诊，说医疗箱不见了。在姬轩的恳求下，大夫先去太守府等候，让姬轩等人在城里找到两片百叶果来给糜香退烧。两片百叶果并不难找，一个在夏口商家右边的车上，另一个就在车子右边房子的角落里。回到太守府，却看见门口被幻术封住。姬轩上前就被一群猪围了起来。击败猪后听见屋里传出骂声——那是百玥的声音！原来高大夫的药箱是她偷的。在姬轩的劝说下，她终于肯让大夫前来诊治糜香。可是大夫却说伤势太重已无能为力。刘备提议让姬轩去洛阳找华佗，或许还能有一线生机。

来到洛阳，在百玥的帮助下，姬轩等人化装成曹军混入城中。在城门处问一个乞丐，给他钱后得知该去客栈找一个叫胖二海的人。在客栈找到他，一阵周旋后，他告诉众人，华佗与非也夫妇交情非浅。到非常居找到非常夫人，但她因和非也先生吵架正不开心。姬轩向非常夫人要了当年二人的画像，去广场找到非也先生。非也先生要姬轩回答他的问题才肯回去。第一个问题是“将伯之助”的“将”字与哪一个字同音，答案选“3、枪”，第二个问题是“将伯之助”是什么意思，答案选“得到长者的帮助”。回答正确后，再去非常居，就能得知华佗去了断情峰采药。

断情峰在洛阳的西北。走到断情峰尽头看见刻了诗的石碑，左右有两个出口。先走右边的出口。将宠物狙如合体后即可在断情峰上飞行。从右边的路一直飞，经过西之极，在月之峰看到一个老人和一个被锁住的女子。原来这老人是天若宫的长老，而女子是十年前与苏鱼颜触犯情戒的云霞仙子莫千千。击败长老救下莫千千，但是神智不清的千千却无法告诉众人华佗的下落。姬轩想到苏鱼颜可能被关在另一端的日之峰，于是原路折回，从石碑左边的路前去寻找苏鱼颜。左边的道路有一处无法飞过，需要将光驹合体后跳过去。之后再与狙如合体飞到日之峰。神智不清的苏鱼颜看见面容憔悴的莫千千在姬轩等人手上，不由分说就和姬轩打了起来。击败了苏鱼颜后，莫千千上前解释误会。苏鱼颜为糜香察看伤势，觉得无能为力，但为了能让众人能够再回洛阳寻找已经下山的华佗，苏鱼颜用九转续命丹暂时保住糜香的性命。返回洛阳，向非也夫妇打听，知道华佗已归。在华佗居发现聚集了很多人找华佗看病，其中还有道士和神意派的人。那道士看出百玥乃狐狸精，除去了众人的伪装（F）。神意派的人一见他们，就为了曹操的赏金与姬轩等人打了起来。混战中，华佗不知被谁带走了。姬轩等人只得赶紧离开洛阳，还没出城，又被神意派门人围住。关键时刻，温宥出现挡住了神意派，而姬轩等人则被宝镜带入了幽冥古陵。

进入幽冥古陵，将身边的宠物换成黑色宠物系即可发现通道里的秘密出口。先从右边的通道出口出去，进入水道，与宠物合体后从水下通道游到尽头的魔印之门，这样就可以触发随后必须找到的两个宝箱。走到尽头再从原路返回通道，继续走上方的出口，就会看见庞大的封印之门，但一时无法打开。左右两边各有一个入口，分别走到进口会发现都有一个镜台模样的东西。在两边的通道中的四方台上的宝箱里可以分别拿到青光镜和赤光镜（两面镜子并没有在对应的通道内，都需要在通道内将镜子拿到后再去另一边的大殿将镜子放上镜台）。将镜子分别放在对应的镜台后，返回封印之门，但门仍不打开。查看封印之门的样子后明白需要姬轩身上的璃天宝镜才能进入大门。

在宝镜的帮助下，门开了，不料姬霜和雷卞也来到了陵墓中，并且先姬轩等人一步进入了墓穴。在这里，大家发现了巨大的蚩尤墓穴，谈话间，墓穴守护风伯出现，他斥责黄帝一族对蚩尤一族的诬蔑，并且很轻松地就将众人击败。危机时刻，昏迷的糜香突然醒来，以天女一族的之力降服了风伯，并与之签下契约——以后要帮助糜香而不是与之为敌。姬轩等人因风伯的攻击而受了重伤。糜香动真气为众人疗伤，但自己却奄奄一息。姬轩等人醒来后，为了尽快救治糜香，继续向墓穴深处前进。

另一方面，在墓穴中，姬霜见到了姬风夫妇。但姬风和妻秀因受魔气所染，完全凭借意志活在了这墓穴中。见到姬霜的到来，他们请求姬霜杀了他们，让他们解脱。见到父母非人非鬼的模样和痛苦的神情，姬霜痛下心来挥剑相刺……

就在姬风夫妇含笑辞世时，赶到的姬轩却看见了父母的尸体和姬霜剑上的鲜血。误以为姬霜杀了父母（G）。无心解释的姬霜不得已又和姬轩等人打了起来（这一战雷卞会帮姬霜作战，所以难度很高，撑过几回合后宝镜会因愤怒而产生支援效果），击败了姬霜，但伤心的她却不愿意解释任何事而离开了。就在此时，伤势过重的糜香支持不住而倒下

神仙湖，风景如画般美丽，但是却催人心碎。以为有神仙居住的神仙湖水救不活糜香。糜香将风之召唤铃交给百玥后躺在姬轩的怀里死去。姬轩将糜香的遗体放在了神仙湖上，任其慢慢地沉入湖底……想到亲人一个个地离自己远去，姬轩不愿之前为自己受难的温宥也遭到毒手，而与众人赶回洛阳。在华佗居，姬轩见到了被华佗治好的温宥，总算长出了一口气，但是却再也支持不住而倒下了。当晚，昏迷中的姬轩将百玥当成了糜香……第二天醒来，姬轩得知三位女孩各自出去为姬轩找退烧的药，现在需要去将她们找回来（找到女孩的顺序不同会影响好感度），她们的位置分别在客栈外、非常居和华佗居下方。找到女孩们再回客栈与温宥和燕起会合，一同赶回夏口（离开前记得去找华佗，他会送一本医书，这可是可以让百玥学会全体补血法术的书哦）。

## 肆章 入江东智战周公瑾 赤壁战天下定三分

刚到夏口就见到了庞统，此人一见姬轩就硬要收他为徒，并说诸葛亮此时困在江东，只有他才有法解救，让姬轩一会去庞统居找他。先去太守府见过刘备，刘备同意姬轩前往江东之后，再去庞统居找到庞统，他让姬轩等人去找“祈福灯芯”、“假面小猪皮”和“青铜架”来制造“借命灯”。这三件物品均在夏口城内，寻找方法如下

青铜架：以光驹为跟随宠物，在夏口城门可以找到。

假面小猪皮：在夏口城右边有两只小猪，对话之后它们说你们的语言侮辱了它们而要动手。这里会出现 20 只小猪，这一仗很难打，尽量使用全体攻击术来攻击，并且让百玥随时给大家补血。战胜这群猪之后就可以得到假面小猪皮。

祈福灯芯：在街上找大卖豆腐的老头，询问之后他会告诉你却找范琦。在客栈找到范琦，他说自己把灯芯送给了玉娘。去庞统居旁边的房子找到玉娘，答应帮他找丈夫后就可以得到灯芯。

找齐了三件物品，回庞统居就可以完成任务，庞统么么留下，而让姬轩等人先去江东。先回太守府休息一晚，睡梦中，那个奇怪的情景又出现在了姬轩的梦境中，但是这一次姬轩见到了对自己吐露爱意的凤曦氏，而他们的言语中，谈到了黄帝和炎帝……这梦境，究竟意味着什么？第二天，姬轩前往江东。姬轩等人刚走，姬霜和雷卞就来到了夏口，并巧合地与温宥见面。言谈中温宥等候姬霜的感情仍然没变（H）。

江东的通道就在夏口右边。刚进入通道，就见一只老虎受伤挡在了路上（I）。对话后老虎离开，但没想到，知道姬轩来到的周瑜下了命令，如果让姬轩投诚失败，就要将其诛杀。所以前来迎接的士兵见姬轩等人不肯投诚，立刻动起手来。击败这帮爪牙后来到江东军营，击败守在右边出口的守将，见到诸葛亮。与诸葛亮对话之后，周瑜从前线回来，去主帐见到周瑜，他说要想联合抗曹，除非能在曹军南下前得到四块腰牌中的三块。要拿到三块腰牌，需要完成不同的任务，任务流程如下：

第一块：在周瑜营帐内听说有士兵猝死。先出去问问那些士兵猝死者情况，问四个人即可，他们的头上都会出现一些语言。有两个站在营帐外，有一个在士兵帐中，还有一个在江畔处。问明四人后回去找诸葛亮，知道这很可能与宁生殿有关，而鲁肃很可能有问题。让百玥将姬轩扮成信奉宁生神的刘七去见鲁肃，谈话之间果然觉得鲁肃不对头。一试之下发现原来鬼王附身于鲁肃。将鬼王击败后鲁肃恢复正常，回去找周瑜得到第一块腰牌。

第二块：见到诸葛亮后再度来到周瑜军帐，周瑜难题让诸葛亮 10 天内造十万支箭。先去找鲁肃，让他写一封书信，获得小船、兵士和草人，拿到书信后去士兵帐找郭器，完成他的小游戏后，去找诸葛亮。诸葛亮吩咐姬轩休息，明晚行动。姬轩等人回帐时却发现百玥不见了。来到江边，仍然找不到百玥，这时虞冰来到，谈话之间她教姬轩做纸折，只是没想到这却引起了貂芷和燕起二人的惆怅。次日，姬轩被百玥叫醒，先去见过诸葛亮，然后在营帐周围和江边找到同伴们，再到鲁肃营帐会合鲁肃，一起去“草船借箭”。这是一个小游戏，要求姬轩在限定时间内接住敌人 40 支箭，并且不能让自己乘坐的小船毁坏。如果一次没有成功，多试几次后会自动过关。带着十万支箭返回军营，可从周瑜那得到第二块腰牌。

第三块：再商大计，虽然庞统献出连环计，但鲁肃提及沉睡于海中的黑龙王如能苏醒，可让曹军大乱。姬轩接受任务，先去江东通道见那只大虎，从它那里得到进入海域必须的分水珠。之后返回江畔，进入江底。江底迷宫稍有点麻烦，而且如果你没有使用背水阵的话，战斗也会出现一些困难。进入江底后先从右方入口走，遇到一个五个出入口的地图时走上方的入口就能见到黑龙。可黑龙怎么也弄不醒，貂芷一念之下就射了一箭，这下激怒了黑龙，好容易击败它，终于让他开始在江里翻腾了。与此同时，庞统趁机向曹操献连环计。姬轩等人回去见周瑜，得到第三块腰牌。

三块腰牌的任务结束，诸葛亮就开始建造七星坛借风。当晚，姬轩回到营帐休息，晚上燕起见到周瑜，原来周瑜是五年前救了燕起的恩人。为报答恩情，燕起答应在东南风起后杀死诸葛亮。而同时，姬轩在梦中，见到了蚩尤……

三天后，姬轩等人与诸葛亮一起上七星坛。但曹军居然提前进攻，为保证作法顺利，诸葛亮让姬轩留下护法，貂芷和虞冰返回夏口会合刘备。这时操作切换到虞冰和貂芷，众人接受刘备命令，上连环船先攻文聘。上船后在四号连环船见到文聘，不过船上战斗切忌用火系法术，否则计划就会失败。与文聘一战非常艰苦，记得每攻击一次就补血（战斗前切换到回合制），并且尽量用群体攻击法术。解决文聘后，貂芷不愿意错过杀曹操的时机，执意继续寻找曹操。在七星坛上，眼见东南风起，燕起挥刀向诸葛亮砍去，诸葛亮当场毙命。就在燕起打算自刎以谢罪时，诸葛亮又突然复活——原来是“借命灯”救了他。此时周瑜率众来到七星坛，姬轩等人击退敌人后周瑜仍不肯罢休，百玥急中生智，用风



之召唤铃召来风伯制造了强大的东南风，使得周瑜无话可说，放众人而去。

连环船上，貂芷等人在战斗中见东南风起，立刻以火系法术进攻，火势大起。随后姬轩赶到，会合貂芷等一起冲上连环船顶捉拿曹操。可马懿再次出手阻拦，虽然将其击退，但曹操已经逃入华容道。众人返回夏口，依诸葛亮之计，分兵进入华容道阻击曹操。姬轩等人作为后应，进入华容道后先去乌林小道，再去葫芦谷，最后去华容小道帮助守将。可没想到，关羽最后还是放走了曹操。众人联手击败关羽，可曹操已走远。

返回夏口，刘备与诸葛亮并未责难关羽，但是此时有探子回报，江东、许都、襄阳四地异光突起，人们变成了怪物。看来蚩尤就要复活了，诸葛亮马上让姬轩前去寻找水镜先生以求对策。可是他们怎么也没有想到，姬霜居然就是风曦氏，而蚩尤是借吕布之身体而复活！

## 伍章 魔槽生黄帝露真颜 集四魔铜雀尽宿命

刚离开太守府，就看见一个人亲手杀了自己已经中了魔气的儿子。来到庞统家，听弟子说庞统和一妖精从太守府旁消失了。以黑色宠物跟随可发现密道，进入密道内的房子，妖精霓霓正在为庞统驱除身体里的魔气，不想姬轩等人误以为她要伤害庞统，出手相伤。霓霓此时已经将庞统身上的魔气全部吸入了体内。众人不得已将其杀死。伤心的庞统要众人将功赎罪，立刻去洛阳寻找水镜先生。

来到洛阳，在客栈里休息，百玥居然去找了狐猩姥姥，原来她已经有了姬轩的孩子。第二天众人离开，听说起丞相府外的民居发现了一个奇怪的人，过去一看，果然是中了魔气的水镜先生。但就在水镜先生想吐露什么的时候，一道雷电将他劈成了黑炭。雷卞随后出现，并告诉了众人一个惊人的消息——姬霜即将与蚩尤在魔域天塔成亲。得知此消息，姬轩一行人留下温宵直奔魔域天塔而去。可就在他们走后，雷卞再次出现，并称温宵为君上——温宵竟然就是黄帝的转世！

进入魔域天塔，需要与妲姒组合。天塔内有些地方无法直接通过，需要以跳跃的能力前进。最后在大殿外见到了守卫的风伯和雨师。将这两位守护神击败后进入大殿，但晚了一步，温宵和雷卞早已经来到，并让蚩尤明白了这一切都是黄帝幕后策划的阴谋。当姬轩一行人来到时，温宵躲了起来，而姬霜却出手阻止众人杀蚩尤（J），击败姬霜之后，将再与蚩尤一战。战败的蚩尤先出原形，而温宵也在这时候现身夺走了姬霜，并且召唤出四神兽与蚩尤周旋。眼见温宵就要对众人下毒手，百玥挺身而出，挡下了温宵的进攻，却身负重伤。就在危机关头，宝镜突然出现，将众人一起转移出了魔域天塔。

当姬轩醒来的时候，发现自己已经回到了古松居。先出去寻找自己的伙伴，最先在瀑布边找到了貂芷（K），之后再出去古松居找到虞冰（L）和出古松居的道路找到燕起，但是却唯独不见了百玥，只看见一张纸条上说百玥去了神仙湖。姬轩赶紧赶到神仙湖，却看到垂死的百玥用自己全部的真气保住了肚子里的胎儿，并且以“九命魂转术”将湖底的糜香再度救活。可是，百玥却因此而与世长辞。姬轩不敢面对如此现实，发疯似地冲回华容道，为百玥采摘她最喜欢的玥儿草种子，直到将华容道上的种子全部采尽，他才回到神仙湖，将那些种子种满了神仙湖畔！燕起不满姬轩如此消沉，两人在湖边争吵起来，争吵之中将怀中的宝镜落了出来，姬轩父母的魂魄被释放。在父母的开导下，姬轩打起精神前往魔域天塔打探消息。

来到魔域天塔，却看见了雨师的奄奄一息的身躯，解决掉天若宫人，雨师告诉姬轩等人，只有集齐四大魔将之魂才有击败黄帝的希望。带着蚩尤的头颅，姬轩等人开始寻找尸魔、地魔、夜魔和天魔。以下是寻找四魔的流程，注意，其中天魔的顺序只能在最后。

尸魔：先去襄阳城，在客栈里见到狂酒笑十八。交谈后知道蜘蛛洞可能是尸魔所在地。来到蜘蛛洞，击败尸魔后，他要求你们去找一个姓“望”的人完成心愿。在新野城中见到一个叫“望珠儿”的女孩，按照她的要求给她500两之后再回去找尸魔，他就会跟姬轩走。

地魔：去樊城，在神武殿内找到地魔，击败后就会跟姬轩走。

夜魔：先去洛阳城找非也先生，他会告诉你断情崖上有蹊跷。前去断情崖的忘情山，跳到下方的一块石头上使用黑色宠物就可以看到入口，进入后与光翎结合，跳到尽头就可以看见夜魔。战胜她并回答她的问题（M），她就会跟姬轩走。

天魔：去新野客栈，会听见两个人在说长坂坡的事。去长坂坡，在最右的位置使用黑色宠物可以找到密谷的入口，进入后就可以看见天魔。击败他后，四魔将会一起凭吊蚩尤的头颅，然后他们都会跟着姬轩了。

得到了四魔将的魂，天魔告诉姬轩，要消灭黄帝，必须先消灭三大法阵的阵眼。虞冰说天若宫的禁地一直就有些让人奇怪的地方，可能那就是阵眼的所在。众人赶到后天若宫，在大厅里见到了司马懿。这时的他已经不再是姬轩等人的对手，解决他之后进入禁地，阵眼果然在此，而温宵也在此作法。可是在场的莫千千和苏蛮颜误会姬轩等人帮助蚩尤，与姬轩等人打了起来，击败苏蛮颜后，一旁的温宵恼羞成怒地斥责苏蛮颜没有尽全力，将莫千千杀死。悲愤的苏蛮颜用最后的力量封印了温宵的法力，但是温宵狗急跳墙，居然附身于虞冰。击败虞冰后，糜香利用天女一族的力量将温宵驱逐出虞冰身体。但温宵立刻逃去了铜雀台（N）。

离开天若宫，从江中游泳来到铜雀台。上过登雀梯就是五神台。四大守护神分别位于四大塔内。击败四大神后，作为中段段的鸿天也消失了，这时中央塔台的门就会开启。一直前进到顶端，中途要经过需要跳跃前进的天梯，以及需要飞过去的空中路。走到最后就会看见正在实行“束缚倒反之阵”的温宵。将他击败一次之后，阵破，天魔欲杀温宵，雷卞挺身救主，死在了天魔之手，而温宵此时也回复了黄帝的真面目。一场恶战之后终于让这个罪魁祸首失去了反抗能力，“束缚倒反之阵”之力加到了黄帝的身上，姬霜从背后一剑将其刺死……而你将得到什么样的结局呢？



## 攻略附录

### 结局分析

游戏中会影响结局的选择点已经在文中标出，这里以字母对应的选择来将其进行一番分析，以此大家可以自己决定可打出哪一种结局。

**A:三人在温家结拜后，温宵与姬霜对话选择：**

1、要是跟弟弟永不离开古松居该有多好…

2、温思干…他是值得托付的男人吗…也许……

3、男人全都是不懂女人的笨东西！

此处的选择并不影响大感情剧情，所以可以随心选择。

**B:刘备庆功宴之后，貂蝉与姬轩对话选择**

1、岳真妹子的确是好姑娘。

2、夫人美意我心领了……

选择回答1，姬轩与貂芷的感情值将加7。选择回答2将没有变化。

**C:见到糜香为死伤的士兵而哭，姬轩与糜香对话选择**

1、香儿自幼孤苦无依，我该听他倾诉……

2、我们还是主仆关系……这……

选择回答问题1，姬轩与糜香的感情值将加5。选择回答2感情值将没有变化。

**D:离开神农谷住在客栈时，姬霜与温宵对话选择**

1、不需要你多事！

2、知道你很关心我……

选择回答1，姬霜与姬轩的感情值加5，温宵与姬霜的感情值减5。

选择回答2，温宵与姬霜的感情值加5，姬轩与姬霜的感情值减5。

**E:返回夏口，姬轩与温宵对话选择**

1、我……我不是……对不起

2、你不该……对羽凤无礼

选择1与貂芷好感度上升。选择2与姬霜好感度上升。

**F:华佗居见百玥受伤后，姬轩与百玥对话选择**

1、百玥…你受伤了………

2、百玥…你不该………

选择回答1，姬轩与百玥好感度上升。选择回答2则不变。

**G:见到姬霜杀死父母，姬轩与姬霜对话选择**

1、羽凤你快告诉我，这只是一场误会！

2、你……你无话可说?!!

选择问题1，姬轩与姬霜的感情不变或提高。

选择问题2，两人感情将严重下降。

**H:在夏口姬霜与温宵巧遇，姬霜与温宵对话选择**

1、也许我与伯雅真的无缘……

2、不行…感情是无法施舍的……

选择回答1，姬霜与温宵的好感度上升15。

选择回答2，姬霜与温宵好感度下降5，与姬轩的好感度上升5。

**I:在树林里遇到大斑老虎，百玥与姬轩对话选择**

1、那就给它治疗伤口吧。

2、百玥，我们还是赶路要紧…

选择回答1，会随机消失一个珍贵药材，但是姬轩与百玥的好感度会上升，同时在后来的剧情中可以直接得到分水珠。

选择回答2，姬轩与百玥的好感度会下降。

**J:魔域天塔与姬霜之战，姬轩与姬霜对话选择**

1、你……你明知道我不可能杀你！

2、你……简直不可理喻！

选择回答1，姬轩与姬霜感情值+5

选择回答2，感情值不变。

**K:在古松居醒来第一个找到貂芷，姬轩与貂芷对话选择**

1、我会在你身旁陪着你的……

2、也许你会觉得好过一些……

选择回答1，姬轩与貂芷感情值上升。

选择回答2，两人感情不变

**L:古松居内找到虞冰，姬轩与虞冰对话选择**

1、慈盈，打起精神来。

2、不管如何，我们还是先去找大哥他们吧！

选择回答1，姬轩与虞冰感情值上升。

选择回答2，两人感情不变。

**M:战胜夜魔后。姬轩与夜魔对话选择**

1、姑娘绝世容貌，只要是男人都会心动……

2、困难当前，伯雅恐怕无福消受……

选择回答1，全部的女主角的感情都扣5分。

选择回答2，感情值不变。

**N:温宵附身在虞冰身上，燕起与虞冰对话选择**

1、君皓，是你救了我吗？

2、没事……

选择回答1，将增加虞冰与燕起的好感度。

选择回答2，感情值不变。

### 游戏的结局

A、姬轩与姬霜、燕起与虞冰，貂芷、糜香、百玥孤独结局

天若宫，燕起与虞冰重新召集门人，为百姓某福祉；貂芷与貂蝉回到了蝉儿居，开始开垦附近的荒地，糜香继续留在诸葛亮身边，学会了处理军务，姬轩和姬霜带着百玥的孩子回到了古松居。

B、姬轩与貂芷、燕起与虞冰；姬霜、糜香、百玥孤独结局

与第一种结局不同的是，姬霜消失了，只留下在元直先生墓前飘落的串铃花香，姬轩与貂芷在蝉儿居带着百玥的孩子。

C、姬轩与糜香、燕起与虞冰；姬霜、貂芷、百玥孤独结局

与第一种结局不同的是，姬轩和糜香在夏口太守府前与刘备等人告别。

D、姬轩与百玥、燕起与虞冰，姬霜、貂芷、糜香孤独结局

与第一种结局不同的是，姬轩一人带着孩子在神仙湖等待百玥的归来。

E、姬轩与虞冰，姬霜、百玥、貂芷、糜香孤独结局

燕起决定做回孤独刀客，貂芷与貂蝉回到了蝉儿居，姬霜消失了，姬轩带着百玥的孩子与虞冰重建天若宫。

F、燕起与虞冰，姬轩、姬霜、貂芷、糜香、百玥孤独结局

之前的搭配不同的是，姬轩告别刘备，带着百玥的孩子，继续在乱世中浮沉！

### 宇竣秘密地点

游戏后期到赤壁船战场，上到战船阁楼进行战斗，触发剧情，使大地图上出现5个新的场景：

1、程序阁楼密层

2、2D梦幻城堡

3、企划森林

4、3D卖哈洞窟

5、不可思议会议岛

需要：黑蛇魄（魔狱天塔打黑蛇）、邪尸魄（魔狱天塔幽堺古陵打僵尸）、紫魔魄（断情峰打紫色蛇人）、首无之魄（魔狱天塔、幽堺古陵打无头将军）和冰魄·自然（大地图上打昊国将军）。■





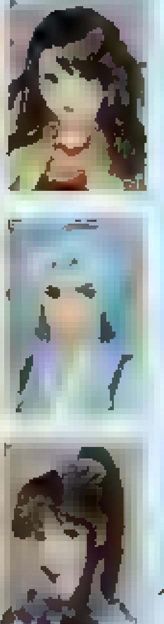















文 / 枫红一刀流

在前两集中，海军中尉大神一郎在帝剧与一群女孩子朝夕相处，渡过了难忘的两年，破坏了黑之巢会的颠覆计划，也粉碎了京极的阴谋，在米田司令的安排下，他又背起行囊，由横滨港离开东京前往巴黎深造。

来到巴黎前往日本大使馆，迫水大使暂时不能办理手续，大神于是到博览会领略异国风情。在博览会首次遇到修女艾莉卡，得到招待券。回到使馆办好报到手续，随大使参观了香奈儿大剧院，下面是自由活动时间。(表01)

在离开剧院的时候从茜手里拿到音乐盒，回到住处休息时，不由想起帝都和花组的难忘岁月。翌日早晨在咖啡厅遇到艾莉卡，回答面包的问题选"新月"。在进餐时遇到气质高贵的库莉希奴，对话选"守卫巴黎和平"，不久茜跑来说拿破仑跑丢了，下面是自由活动时间。(表02)

在巴黎街道游览一小时后，教堂的钟声响起，两人回到广场在檐下避雨，稍后到大使馆拿请帖前去参加莱拉克伯爵夫人的舞会。在与库莉希奴谈话时，怪人西佐来袭，之后艾莉卡出现，三人来到作战指挥室，原来香奈儿剧院就是巴黎华击团的总部，接下来乘上光武出击，凯旋门的战斗随即打响……

表01

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 酒吧 | 让班长 | 男人便喝日本酒 | 让班长 |
| 厨房 | 和艾莉卡一起做甜食 | 全选第一项 | 艾莉卡 |
| 后台 | 艾莉卡 | 观看头发、触摸、称赞 | |
| | | 眨眼睛两次 | |
| | | 谈论日本的工作 | |
| 商店 | 茜、买剧照 | 询问她的工作 | 茜 |
| 游戏室 | 梅尔战斗 | 选第一项 | |
| 秘书室 | 梅尔 | 询问她的工作 | 梅尔 |
| 指挥室 | 格兰经理 | 会加油 | 格兰经理 |

表02

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 布鲁梅尔宅邸 | 找拿破仑 | | 茜 |
| 市场 | 茜、梅尔、艾莉卡 | 谁都会有失败 | 艾莉卡 |
| | | 下一次小心 | 梅尔 |
| 公园 | 让班长 | 还没醒啊 | 让班长 |
| 小丘广场 | 遇到格兰经理 | 喜欢她的温柔 | 艾莉卡 |
| 水边的桥 | 看塞纳河畔风景 | 我也喜欢 | |
| 大神的公寓 | 谈论"榻榻米" | 睡榻榻米的执照 | |
| 咖啡厅 | 继续未竟的早餐 | 吃午饭吧 | |
| 图书馆 | 库莉希奴问招待客人的事 | 正宗的法国料理 | 库莉希奴 |
| 餐厅 | 对巴黎的印象 | 不愧是艺术之都 | |
| 教会 | 拐杖丢失 | 真是温柔啊 | 艾莉卡 |
| 香奈儿剧院 | 茜在出售剧照 | 有艾莉卡的剧照 | |
| 鲜花店 | 遇到梅尔和茜 | 的确如此 | |
| | | 只是观光 | 梅尔 |
| | | 脚踏两只船 | 茜 |

凯旋门的战斗结束后，大神正式担任巴黎华击团的队长，在剧场仍担任剪票的工作。在后台与库莉希奴谈话并熟悉通讯机的操作后是自由活动时间。(表03)

到3点后来到市场遇惊马，蔻库莉可出现将之制服，她是和爱丽丝一样的小女孩。在协助她收集蔬菜的路上，遇到宝石商劳伦斯，然后一起到马戏团找团长谈话，稍后驯兽师卡修拉出现……到了晚上大神游说剧院女孩去马戏团观赏，先与茜再和艾莉卡谈话，可使冷淡的梅尔和库莉希奴发生兴趣。第二天，到马戏团找蔻库莉可和卡修拉交谈，看完演出就是剧院的首演了，不久得知宝石失窃的事件，接下来是自由活动时间。(表04)

来到墓地遇到抢劫宝石的人，一路追到马戏团，发现是卡修拉，不想蔻库莉可成为了她的人质，蔻库莉可在微笑中周身散发出黄色的辉光，将卡修拉击倒在远处。众人将蔻库莉可送到剧院的医务室，格兰赶来认可她的灵能力，便将她收在了队伍之中。

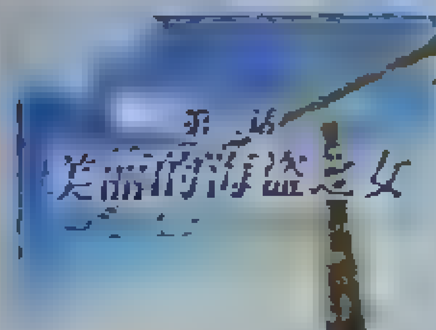
表03

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 2点半之前 | | | |
| 商店 | 和大神换工作 | 嗯，好的 | 茜 |
| 水边的桥 | 打碎神父的花瓶 | 两人一起赔罪 | 艾莉卡 |
| 市场 | 购买花瓶 | 买昂贵的花瓶 | |
| 教会 | 艾莉卡的忏悔 | 第三项 | |
| 大使馆 | 谈论有关工作 | 对剪票熟悉 | 迫水大使 |
| 经理室 | 格兰经理 | 接受宴会的邀请 | 格兰经理 |
| 秘书室 | 梅尔 | 在日本习惯了啊 | 梅尔 |
| 道具室 | 谈演出的事 | 她还经验不足 | 让班长 |
| 2点半之后 | | | |
| 一楼客席 | 大神的前辈 | 请多指教，前辈 | 茜 |
| 阁楼 | 梅尔在搬东西 | 我还是帮忙吧 | 梅尔 |
| 公园 | 库莉希奴 | 沉默 | 库莉希奴 |
| 餐厅 | 进餐的库莉希奴 | 呼唤店主、叫咖啡、到库莉希奴那 | |
| 警察局 | 被捕 | 香奈儿的舞者 | 艾莉卡 |
| 作战指令室 | 格兰经理 | 打倒怪人 | 格兰经理 |

表04

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 11点之前 | | | |
| 贵宾室 | 被误认强盗 | 躲避 | 艾莉卡 |
| 二楼客席 | 拍照的梅尔 | 梅尔一定可以 | 梅尔 |
| 商店 | 曾答应与茜交换工作、买剧照、摆放货物 | 既使如此，还是交换吧、55 法郎 | 茜 |
| 后台 | 库莉希奴 | 中等强度的力道 | 库莉希奴 |
| 一楼客席 | | 点饮料 | |
| 浴室 | | 中等偏强的力道 | |
| 经理室 | 格兰经理 | 调查宝石盗窃事件 | 格兰经理 |
| 教会 | 神父担心艾莉卡 | 不必担心 | 神父 |
| 11点之后 | | | |
| 教会 | 探长 | 是坏人做的吧 | 探长 |
| 马戏团 | 卡修拉不见了 | 一定会回来 | 蔻库莉可 |
| 警察局 | 艾莉卡的讯息 | 我是来保释的 | 艾莉卡 |
| 大神的公寓 | 遇到过库莉希奴 | 拿签名 | |
| 舞台 | 茜 | 大家好 | 茜 |
| 大厅 | 库莉希奴沐浴 | 追上去 | 库莉希奴 |






回到住处，大神觉得华击团缺乏团队合作精神，决定在游戏中给队员进行特训，和蔻库莉可玩了会踢毽子，这时觉得无聊的库莉希奴要与大神决斗，大神虽占上风却为了保全她的颜面故意输掉，按照约定在布鲁梅尔宅邸当佣人，接下来进入自由活动时间。(表05)

活动时间结束，在中庭与库莉希奴下棋，接着去招待吕休伯爵，这个充满杀气的家伙居然是库莉希奴的未婚夫，在收拾桌子时拾到耳环，结果送耳环途中遇到了少女花火……(表06)

自由活动时间结束，大神受托看守秘书室，第二天得知贵族不断失踪的消息，蔻库莉可认出照片上的人是吕休伯爵，大伙恐怕库莉希奴身犯不测，连忙赶到宅邸的中庭，向库莉希奴揭露吕休的真面目，决斗中选择：回避→反弹→最强力道取胜，接下来真正的战役打响了。

表05

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 1点半之前 | | | |
| 大客厅 | 打碎花瓶 | 诚实地道歉 | 艾莉卡 |
| 放有黄花的客房 | 取装饰器皿 | 到红花房间拿取代的盘子 | 塔莱波夫人 |
| 库莉希奴的房间 | 库莉希奴 | 看唱片机、交响乐 | 库莉希奴 |
| | | 看暖炉上的武器、说得对 | |
| 1点半之后 | | | |
| 大客厅 | 捉迷藏 | 看右边的椅子 | 蔻库莉可 |
| | 质问花瓶的事 | 包庇两人 | |
| | | 解释一下 | 艾莉卡 |
| 决斗场 | 贵民与平民间的区别 | 用心互相理解 | 库莉希奴 |
| | | 沉默 | |
| 粉花客房 | 打扫房间 | 1：向右移动 | 蔻库莉可 |
| | | 2：沉默 | 艾莉卡 |
| | | 3：鼓励艾莉卡 | |
| | | 4：用用劲 | 蔻库莉可 |
| | | 5：让蔻库莉可先下来 | 艾莉卡 |
| 厨房 | 找东西吃 | 阻止 | |

表06

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 6点之前 | | | |
| 咖啡厅 | 谈宝石失窃案 | 骗他 | 蔻库莉可 |
| 库莉希奴的房间 | 婚约 | 可以和你谈谈吗 | 库莉希奴 |
| 大神的公寓 | 与库莉希奴通讯 | 明白了 | |
| 酒吧 | 贵族失踪事件 | 找犯人 | 艾莉卡 |
| 布鲁梅尔宅邸 | 佣人工作 | 扫除方法 | 塔莱波 |
| 教会 | 神父问佣人的事 | 庇护艾莉卡 | 艾莉卡 |
| | | 说实话 | 神父 |
| 舞台 | 蔻库莉可 | 摸头发 | 蔻库莉可 |
| 机库 | 兵器实验 | 非常乐意 | 让班长 |
| 6点以后 | | | |
| 厨房 | 和艾莉卡吃甜点 | 中等偏弱的力道 | 艾莉卡 |
| 商店 | 茜、买照片 | 打扫完再洗 | 茜 |
| 一楼客席 | 看表演 | 挥手 | 蔻库莉可 |
| 后台 | 看过表演之后 | 太可爱了 | |
| | | 下次我也出场 | |
| 淋浴间 | 曾在后台遇过蔻库莉可 | 找备用电灯开关 | |
| 机库 | 为光武涂蜡 | 拜托 | 艾莉卡 |
| 秘书室 | 贵族来访 | 中等偏强的力道 | 梅尔 |

经过几次战火洗礼，格兰经理明显感觉战斗力不足，想启用身在牢狱的盗贼罗贝莉亚，为此一郎要前往监狱走一遭了。(表07)

来到桑塞监狱终于见到会施魔法的大盗罗贝莉亚，劝说无果之下失望地离开，第二天到监狱长那里得到一些情报，这时罗贝莉亚逃狱了，经过一番奔波在行刑室找到了她，在大家苦口婆心的劝说下，她终于同意加入巴黎华击团，并在香奈儿的舞台上展现风姿绰约的一面，不久探长来访，说出名画失窃的案件。

作战室里，罗贝莉亚和库莉希奴发生争吵，还好格兰平息了争端。作战模式选协助库莉希奴，会议模式的选择也会影响到四个人的信赖度。选去卢浮美术馆，最后蝎子怪人娜迪尔果然袭击了这里，这家伙居然想与罗贝莉亚联手合作，经过大神的劝阻，罗贝莉亚还是拒绝了她的提议。接下来的战斗打响了，与之前的关卡一样任选一个任务目标，不过PC版有BUG，选"收纳通道的美术品"(将艺术品推人信道入口)，否则不能过关。战斗结束后罗贝莉亚正式加入华击团，得到了来之不易的自由

表07

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 1点半之前 | | | |
| 茜 | 关于探监的事 | 我会给你买礼物 | 茜 |
| 教会 | 宝贵的胸针 | 敲钟 | 神父 |
| 市场 | 购物 | 你们的心情我都明白 | 蔻库莉可 |
| | | | 库莉希奴 |
| 图书馆 | 库莉希奴 | 很久以前就繁荣 | |
| | 艾莉卡在睡觉 | 中等偏强的力道 | 艾莉卡 |
| 警察局 | 抓获大盗 | 我会支持你的 | 探长 |
| 水边的桥 | 格兰和迫水 | 刚才在开会吗 | 格兰、迫水 |
| 公园 | 梅尔 | 是因为喜欢梅尔 | 梅尔 |
| 花火的房间 | 关于梅雨季节 | 很有情趣我喜欢 | 花火 |
| 小丘广场 | 迷路 | 我送你去吧 | 塔莱波 |
| 1点半之后 | | | |
| 小丘广场 | 喂鸽子 | 中等偏强的力道 | 蔻库莉可、迫水 |
| 咖啡厅 | 玩西洋棋 | 与库莉希奴解谜 | 库莉希奴 |
| 图书馆 | 花火 | 不接收 | 花火 |
| 道具室 | 打扫房间 | 我也来帮忙 | 艾莉卡 |
| 舞台 | 练习 | 是歌剧的舞蹈吗 | 茜 |
| 秘书室 | 梅尔 | 两人来做主持 | 梅尔 |

格兰说华击团还要寻找一位具有灵力的队员，大神拿到一台灵力计测器受命去物色目标，接下来是自由活动时间。(表08)

在订花的时候在墓地遇到花火，打招呼后跟着她来到河边，选"从后面抱住她"，待她走后才发现灵力计测器坏掉了。回到剧院一起喝茶，和队友讨论花火加入的事，然后在大厅受到库莉希奴的邀请，交谈得知有关花火未婚夫的事。

第二天去花店取花，在墓地再次遇到花火，选"在墓前献花"，从花火口中得知一段悲惨的往事，大神鼓励她"打起精神来"。(表09)

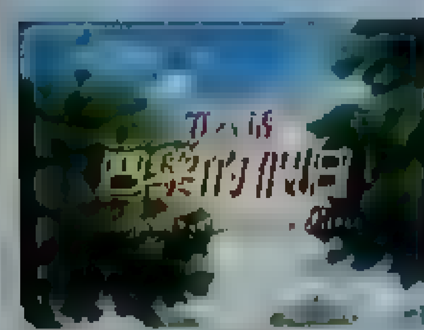
在餐厅吃完饭在路上遇到假面人克尔勃，花火被掳到了国立歌剧院，接下来大神率队营救花火，动画部分有BUG，建议将directx的声音加速选项关掉，否则有可能跳到桌面。这一战海水会漫上来，必须在海水到达之前冲到花火的面前，之后来到剧院展开BOSS战。

表08

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 1点半之前 | | | |
| 机库 | 维修工希望休息 | 打起精神工作吧 | 让班长 |
| 罗贝莉亚的房间 | 参观新居 | 调查床上并躺上去 | 罗贝莉亚 |
| | | 调查床下、难道是炸弹吗 | |
| | | 帮忙开锁、玩游戏 | |
| 淋浴间 | 洗浴遇到罗贝莉亚 | 中等偏强的力道 | |
| 商店 | 茜、买剧照 | 稍做训练就可以 | 茜 |
| 墓地 | 扫墓 | 有难言之隐吗 | 库莉希奴 |
| 大神的公寓 | 与艾莉卡通讯 | 送圣母像 | 艾莉卡 |
| 小丘广场 | 拿破仑当模特 | 演技指导 | 蔻库莉可 |
| 舞台 | 茜 | 举右手 | 茜 |
| 警察局 | 加入警队 | 请让我加入 | 探长 |
| 水边的桥 | 迫水 | 正义必胜 | 迫水 |
| 咖啡厅 | 茜和梅尔 | 沉默 | 梅尔 |
| 1点半之后 | | | |
| 马戏团 | 训练老虎 | 从小曾教振翼? | 蔻库莉可 |
| 大神的公寓 | 罗贝莉亚闯进来 | 看颈上的锁、很适合呢 | 罗贝莉亚 |
| | | 谈话、玩什么花样 | |
| | | 看胸两次、看腿两次 | |
| | 和队员通讯 | 是坏人做的事 | 库莉希奴 |
| 餐厅 | 与库莉希奴吃饭 | 没关系的 | |
| 舞台 | 讨论剧院经营 | 消瘦的肩部 | 格兰经理 |
| 公园 | 艾莉卡踢毽子 | 用口水抹在伤口 | 艾莉卡 |
| 布鲁梅尔宅邸 | 关于女仆 | 需要做点什么 | 塔莱波 |

表09

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 12点半之前 | | | |
| 日本大使馆 | 追水没食欲 | 当然吃鲷鱼了 | 追水 |
| 花火的房间 | 参观房间 | 看屏风两次 | 花火 |
| | | 看竹子、每天看她 | |
| 布鲁梅尔宅邸 | 单身购物 | 说服库莉希奴 | |
| 图书馆 | 花火 | 看眼睛两次，选第二项 | |
| | | 谈话两次，剑术指南书 | |
| 接客席 | 遇到拿破仑 | 您放心吧 | |
| 墓地 | 祭拜 | 那么我们走吧 | |
| 商店 | 参观 | 买照片 | |
| 公园 | 睡着的罗贝莉亚 | 叫醒 | |
| | | 追赶 | 罗贝莉亚 |
| 教会 | 弹琴 | 是我错了 | 艾莉卡 |
| 警察局 | 日本人都相似 | 记得我的样子吗 | 探长、花火 |
| 马戏团 | 看小狮子 | 与花火是母亲 | 花火、蔻库莉可 |
| 12点半之后 | | | |
| 水边的桥 | 遇到队友 | 大家很投缘呢 | 蔻库莉可 |
| | | 我也想参加 | 艾莉卡 |
| 市场 | 被罚工作 | 中等偏弱的力道 | |
| 酒吧 | 打赌 | 第一项 | 花火 |
| 公园 | 散步 | 我知道 | 库莉希奴 |
| 布鲁梅尔宅邸 | 告诫 | 请放心 | 塔莱波 |



巴黎最近难得平静，吃早餐时遇到死党加山，俩人在巴黎观光，路上受到女孩们的邀请。（表10）

回寓所与队员们通讯，从五位女孩中挑选一位约会，然后受到其他女孩邀请，选"下午好吗"。（表11）

约会结束后回到香奈儿，得知香榭丽舍遭到了攻击。战斗结束后卡尔玛率队离开

表10

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 12点半之前 | | | |
| 小丘广场 | 被偷钱包 | 最强的力道 | 罗贝莉亚 |
| 香奈儿剧院 | 从香榭路参观 | 拜托了 | 茜 |
| | | 有茜的明星照吗 | |
| | 等待加山 | 看茜眼睛或谈话 | |
| | | 看眼睛或谈话 | 梅尔 |
| 市场 | 买午餐 | 火腿三明治 | 艾莉卡 |
| | | 鸡蛋三明治 | 蔻库莉可 |
| 餐厅 | 打算购物 | 拎东西 | 库莉希奴 |
| | | 逛逛街道 | 花火 |
| | | 带加山观光 | 库莉希奴、花火 |
| 图书馆 | 生日礼物 | 首饰怎么样 | 库莉希奴 |
| | | 再次遇花火 | 花火 |
| 教会 | 神父询问 | 没那回事 | 艾莉卡 |
| 公园 | 追水喂鸽子 | 好好理解每个人 | 追水 |
| 酒吧 | 大谈赛马 | 沉默 | 让班长 |
| 12点半之后 | | | |
| 小丘广场 | 画素描 | 了不起啊 | 花火 |
| 花火的房间 | 练习书法 | 精彩的运笔 | |
| | | 可爱的表情 | |
| 库莉希奴房间 | 讨论香水 | 中等的力道 | 库莉希奴 |
| 水边的桥 | 关于发髻的事 | 加山也剪了 | 艾莉卡 |
| 酒吧 | 偷窃 | 抓住她的手 | 罗贝莉亚 |

表11

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 大神的公寓 | 艾莉卡 | 很想听你的声音 | 艾莉卡 |
| | 库莉希奴 | 想见你一面 | 库莉希奴 |
| | 蔻库莉可 | 游乐场好玩吗 | 蔻库莉可 |
| | 罗贝莉亚 | 这么匆忙 | 罗贝莉亚 |
| | 花火 | 想与花火交谈 | 花火 |



又听到熟悉的前作主题曲了，动画中对之前的剧情有了简短的了解。当大神醒来后来到秘书室，和各位谈起帝国华击团的那些女孩子，这时有人打碎玻璃投信过来，大神于是展开调查。（表12）

回到香奈儿与队友谈话，这时又有陌生男子缩头探脑，追到广场又被跑掉了，这时遇到艾莉卡得知花卉博览会的事，在会场的樱花树下意外地遇到樱，还有爱丽丝和堇小姐。经过"热闹"的欢迎会，大神游说两边人马重归于好，再次举行盛大的餐会。（表13）

回到公寓听从加山的建议，准备让大家参加舞蹈比赛，以此作为两个花组交流和解的契机，同时让巴黎花组队员理解到团队精神的重要性。在比赛结束后怪物们袭击了埃菲尔铁塔，接下来对付的敌人防御很高，要逐个吸引来分散消灭，后面帝国华击团会协助作战，两队的协作精神完全地显现出来了，经过并肩战斗两组队员终于尽弃前嫌，在大神的周围和气一团了。

表12

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 12点半之前 | | | |
| 大厅 | 讨论嫌疑人 | 下结论为时过早 | 库莉希奴 |
| 商店 | 被要求去花店 | 好，马上去 | 茜 |
| 秘书室 | 料理商店 | 梅尔振作起来 | |
| | | 其它两项 | 梅尔 |
| 罗贝莉亚房间 | 加班工作 | 晚上工作对皮肤不好 | 罗贝莉亚 |
| 市场 | 给动物找食物 | 我也来帮忙 | 蔻库莉可 |
| 教会 | 购买蜡烛 | 还是自己做 | 神父 |
| 艾莉卡的房间 | 写反省书 | 后两项 | 艾莉卡 |
| 图书馆 | 花火 | 你已经很努力了 | 花火 |
| 花火的房间 | 练习书法 | 中等偏强的力道 | |
| | | 心情紧张呀 | |
| 12点半之后 | | | |
| 餐厅 | 谈论咖啡 | 中等偏弱的力道 | 库莉希奴、艾莉卡 |
| 马戏团 | 神父看表演 | 和动物一起玩 | 蔻库莉可 |
| 花店 | 假扮情人 | 中等力道 | 茜 |
| 香奈儿外 | 花火要练弓 | 与花火一起练习 | 花火 |
| 水边的桥 | 8月15什么日子 | 艾莉卡的生日 | 艾莉卡 |
| | 天使的秘密 | 要保守秘密 | |
| 厨房 | 做蛋糕 | 难道是礼物吗 | 罗贝莉亚 |

表13

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 11点之前 | | | |
| 贵宾室 | 库莉希奴 | 沉默 | 库莉希奴 |
| 机库 | 要做是什么 | 是信赖吗 | 让班长 |
| 道具室 | 和服 | 很合适你呢 | 花火 |
| 舞台里 | 修补衣服 | 马上替她止血 | |
| 小丘广场 | 大胃王比赛 | 我会为你加油 | 蔻库莉可 |
| 厨房 | 洗碗 | 抱住她 | |
| 秘书室 | 拿破仑睡在脚上 | 沉默 | 梅尔 |
| 商店 | 爱丽丝 | 真是太好了呢 | 茜 |
| | 茜 | 能给我点心吗 | |
| 大神房间 | 与花火和库莉希奴通讯 | 约见 | |
| 11点之后 | | | |
| 大厅 | 去赌场(11:10) | 好吧，一起去吧 | 梅尔、茜 |
| 酒吧 | 交易 | 别把钱相提并论 | 罗贝莉亚 |
| 花火的房间 | 曾经通讯 | 我来教你吧 | 花火 |
| 库莉希奴房间 | | 和解吧 | 库莉希奴 |




经过沙场的考验，巴黎花组队员意识到自身的不足，一致要求大神安排特训。格兰经理聘请了特训教练，大神于是动身前去迎接，建议在完成分支事件前，不要去小丘广场，否则所有事件会关闭。（表14）

在小丘广场遇到花组队员李红兰、玛丽亚和桐岛康娜，原来她们就是经理安排的特训教练，在训练中唯有艾莉卡没有通过考验，大家感觉她身上有未曾觉醒的灵力。在走廊与艾莉卡谈话可进行机关枪的游戏。（表15）

在测验之后艾莉卡备感压力，几天都关在房间里，队友正在讨论的时候有人在剧院外面出没，追出去发现原来是神父，得知艾莉卡被教会辞退的消息，于是众人一起寻找跑掉的艾莉卡，最后终于在水边的桥上找到了她，但她不肯回剧院，大神说服她住在自己的寓所。（表16）

闻知香奈儿受到袭击，艾莉卡在大神劝说下终于归队，第一战中兵分两路阻止敌人接近防御墙，就在大伙处于危急之际，艾莉卡潜在的灵力终于觉醒，众人在她的辉光之中伤口在愈合，大家重振士气打败了入侵怪物。



表14

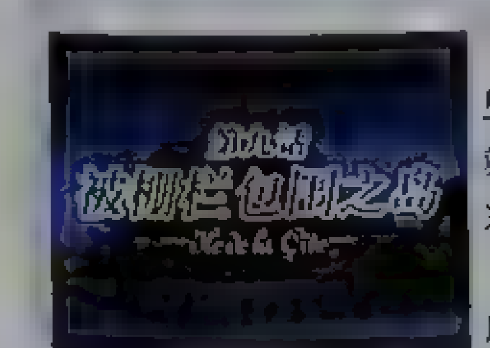
| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 12点半之前 | | | |
| 机库 | 加班 | 螺丝可以决定生死 | 让班长 |
| 作战指令室 | 反省 | 当然能 | 艾莉卡 |
| 罗贝莉亚房间 | 发现白兰地 | 报告经理 | |
| | | 给倒掉掉 | 罗贝莉亚 |
| | | 分做二份 | |
| 商店 | 日本馒头 | 甜甜的很好吃 | 茜 |
| 经理室 | 需要提示 | 沉默 | 格兰经理 |
| 库莉希奴房间 | 需要帮助 | 好吧，我帮你 | 库莉希奴 |
| | 逃脱 | 天气、咳嗽、天气咳嗽 | |
| 香奈儿剧院 | 曾救库莉希奴 | | |
| 花火的房间 | 练习书法 | 中等偏弱力道、最强力道、沉默 | 花火 |
| 图书馆 | 与日本女性异同 | 花火才是日本传统女性 | |
| 教会 | 询问艾莉卡表现 | 常得到帮助 | 神父 |
| 水边的桥 | 用瓶子寄信 | 有回信就好了 | 蔻库莉可 |
| 12点半之后 | | | |
| 餐厅 | 不参加家族活动 | 偶尔这样也不错 | 库莉希奴 |
| 市场 | 以甜瓜为食 | 真会买东西 | 艾莉卡 |
| 咖啡厅 | 帮助 | 那就拜托你了 | 罗贝莉亚 |
| 马戏团 | 给动物疗伤 | 沉默 | 蔻库莉可 |
| 花店 | 买花 | 百合花怎么样 | 花火 |
| 小丘广场 | 滚落的西瓜 | 阻止艾莉卡 | 艾莉卡 |

表15

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 舞台 | 飞刀与枪比赛 | 沉默 | 玛丽亚 |
| 厨房 | 吃饭 | 马戏团的动物 | 蔻库莉可 |
| 机库 | 维修机械 | 爱心和技术 | 让班长 |

表16

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 大神的公寓 | 在哪睡呢 | 日本人睡地铺的 | 艾莉卡 |
| | 是否喜欢她 | 最强的力道 | |
| | 表演舞蹈 | 确实很吵闹 | |
| | 吃早餐 | 中间、下、上、右 | |




经过探测发现敌人的根据地在西岱岛的圣母院里，那里散发的灵力足以摧毁巴黎，这座都市的命运就交付在香奈儿的花组队员手上，总攻的时机终于来到了。（表17）

副队长的人选会出现信赖度较高的人，选定后会在剧院前厅进行谈话，并进行感情的表白，之后雷尼侦察到敌人的巢穴，大神向全员下达的出击指令。这一战要先击掉八个立柱，在发红光的时候才会掉血，完成后防护罩被破坏，加山会出现救织姬和雷尼。

表17

| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 市场 | 收养小猫 | 我是放心的 | 蔻库莉可 |
| 餐厅外 | 对巴黎的感觉 | 无可代替的第二故乡 | 库莉希奴 |
| | | 不再感到寂寞吗 | 罗贝莉亚 |
| 公园 | 为巴黎而战 | 我们不会输的 | 艾莉卡 |
| 教会 | 祈祷 | 不行，请马上避难 | 神父 |
| | 神父的担心 | 前两项 | 梅尔、茜 |
| 小丘广场 | 巴黎的未来 | 我们会活着回来 | 花火 |
| 墓地 | 祭拜 | 库莉希奴会担心 | 塔莱波 |
| 布鲁梅尔宅邸 | 守护 | 那不像样啊 | 追水 |
| 大使馆 | 收拾东西 | 任一项 | |
| 马戏团 | 珠宝商人 | | |
| 大神的公寓 | 跟队员通讯 | | 格兰、让班长 |
| 香奈儿剧院 | 守护队员 | 让我们开创未来 | 库莉希奴 |
| 作战指令室 | 现在该做的事 | 马上出击 | 罗贝莉亚 |
| | | 收集情报 | 蔻库莉可、花火 |
| | | 向神祈祷吧 | 艾莉卡、花火 |
| | | 任一项 | |
| | 织姬和雷尼 | 你是来吵架的吗 | 库莉希奴 |
| | 织姬在吵架 | 用嘴唇判断内容 | 蔻库莉可 |
| | 读唇术 | 我来教你好了 | 花火 |
| 化妆间 | 去看织姬 | 不是这样的 | 库莉希奴 |
| | | 我也来帮忙 | 艾莉卡 |
| 道具室 | 去看雷尼 | 明白了 | 格兰经理 |
| 作战指令室 | 选副队长 | | |




又是熟悉的梦魇，梦里的小丑说所有的队员身上都流着帕里西之血。醒来后打算去吃点早餐，下面是自由活动时间。（表18）

自由时间结束后会发生约见事件，被大神选中做副队长的女孩会主动表白。（表19）

回到香奈儿推辞掉舞会的邀约，然后和心爱的女孩去约会，这时大地颤动，巴黎弥漫火光，大神连忙赶回香奈儿指挥攻击。战斗中任选两名队员跟随，其他人去解除炸弹。取胜后萨利出现，听他讲述一段巴黎的历史，接着欧克巨树袭击了整座巴黎。

表18

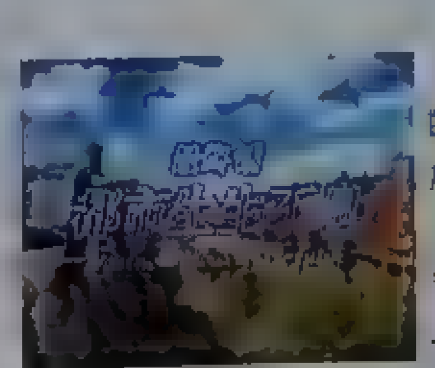
| 地点 | 谈话对象或事件 | 对话选择 | 信赖度提升人物 |
|---|---|---|---|
| 公园 | 打掉帽子 | 用手直接拿 | 库莉希奴 |
| 酒吧 | 醉酒 | 说话、敲头、硬叫起来 | 罗贝莉亚 |
| 小丘广场 | 骗钱 | 给我看看手腕 | 罗贝莉亚、艾莉卡 |
| 水边的桥 | 散步的恋人 | 我们不是恋人吗 | 库莉希奴 |
| 马戏团 | 回忆 | 一直在回忆和你的事情 | 蔻库莉可 |
| 大使馆 | 巴黎的现状 | 到处洋溢着笑容 | 追水 |
| 秘书室 | 刺绣手帕 | 大家会高兴的 | 梅尔 |
| 教会 | 孩子 | 我会保护孩子的 | 神甫 |

表19

| 表白人物 | 地点 | 对话选项 |
|---|---|---|
| 艾莉卡 | 大神的公寓 | 一起住的事 |
| 库莉希奴 | 咖啡厅 | 我做新郎 |
| 蔻库莉可 | | 明白了，来我家吧 |
| 花火 | | 散步再回家 |
| 罗贝莉亚 | 衣店 | 被你这样说很有型 |

表20

| 人物 | 时间 |
|---|---|
| 艾莉卡 | 第4话 |
| 库莉希奴 | 第2话 闭店后 |
| 蔻库莉可 | 第3话 开店15分后 |
| 罗贝莉亚 | 第5话 14:30以前，要先到她房间一次 |
| 花火 | 第7话 小游戏后 |



没想到追水大使会是巴黎华击团的部长，在凯旋门下还保存着最后的王牌，全体成员迎接最后的决战吧。

在开始先解救两名队员，打碎洞穴两侧石壁可救出另外两名，由山洞解救被困的艾莉卡，最后打败丹尼尔结束这一切，美丽的巴黎重归和平。之后伤感的时刻来到了，大神接到回日本的通知，这时要与朝夕相伴的可爱女孩一一道别。■

附：

女主角入浴时间

| 人物 | 时间 |
|---|---|
| 艾莉卡 | 第4话 |
| 库莉希奴 | 第2话 闭店后 |
| 蔻库莉可 | 第3话 开店15分后 |
| 罗贝莉亚 | 第5话 14:30以前，要先到她房间一次 |
| 花火 | 第7话 小游戏后 |

女主角的CG拿法

| 人物 | 时间 | | |
|---|---|---|---|
| 艾莉卡 教会 | 2话 14:25之前 | 3话 13:25之前 | 4话 13:25之前 |
| 库莉希奴 图书馆 | 4话 13:25之前 | 5话 04:25之前 | 7话 12:25之前 |
| 蔻库莉可 马戏团 | 5话 14:25之前 | 7话 12:25之前 | 8话 12:25之前 |
| 罗贝莉亚 房间 | 5话 14:30以后 | 7话 12:30以后 | 8话 12:30以后 |
| 花火 房间 | 6话 12:30以后 | 7话 12:25之前 | 8话 12:25之前 |
| 梅尔 秘书室 | 5话 | 7话 | 8话 |
| 茜 舞台 | 2话 | 5话 | 7话 |
| 格兰 酒吧 | 2话 | 3话 | 7话 |




Codemasters 推出《职业车手》(Race Driver) 已有一段时间，与其它竞速游戏从玩法上讲…… 所不同的是，《职业车手》所独有的剧情…，以及在各种不同赛车及赛季上所…的… [illegible]




## 《职业车手》战术攻略详解【上部】

# 驰骋在庞大的赛车帝国 RACE DRIVER

笔者分别用罗技 MOMO 力回馈方向盘、罗技 WingMan 普通方向盘、托拉斯 FF380 力回馈方向盘和明基键盘比较了《职业车手》的操控特性。总的来说，这款游戏对方向盘的支持稍好，单圈比键盘快出 1 秒左右。罗技 MOMO 的精确度较高，切弯准确，力回馈和颠簸感能通过方向盘传到玩家手中，路感比较清晰，此外还可将操控模式在“动作”和“模拟”之间切换，以适应不同玩家的口味。罗技 WingMan 不设力回馈，建议臂力不佳的玩家使用这款方向盘。两款罗技方向盘使用的都是面积更小的刹车踏板，脚感清晰，如果在制动时听到“吱”的一声，表明轮胎已经抱死，此时要立即轻抬刹车，然后再踩、再抬……如此可提高刹车效率并缩短制动距离，俗称“人工 ABS”。托拉斯 FF380 的力回馈偏小，驾驶感觉比较柔和；而使用键盘要多费些周折，主要体现在转弯时要不停以方向键修正方向，在直道加速时由于无法逐渐增加油门力度，因此驱动轮有轻微打滑现象。建议玩家在经济条件许可的条件下使用方向盘，要知道，赛场上的电脑车手绝不是吃素的。

特别提示：如果你在游戏中每连续通过两站就碰到“空中飞车”的 BUG，很遗憾，你可能使用的是“特別版本”。在此笔者提供一个友情帮助——你只需在每通过两站之后保存游戏进度(注意：游戏中要求在连续通过两站比赛后才能进行保存进度的操作)，然后退出游戏重新进入，即可避免下一站原本必然出现的程序执行问题。最后提醒各位，其实正版游戏是没有这个问题的。

## “超级运动”级(Super Sports Tier)各关卡详解

### 一、英国房车赛(TOCA)

初次进入职业模式，玩家将代表 ABG 车队出战英国房车赛，座驾是凌志 IS200。该车虽是后轮驱动，但不会出现严重转向过度；底盘高于柔韧性，善过 S 弯和连续弯；轮胎抓地力很好，既使滑进草地和沙坑，只要油门不松依然可以高速返回赛道。

**第 1 站：布兰德·哈奇·印地赛道(Brands Hatch Indy)**

赛道比较简单，以中速弯道为主，第一弯仅上下坡，车手看不到出弯点，入弯时要贴着弯道内侧，待瞄准弯心并看清出弯点时再全油出弯(图 1)；过左转高速弯时油门尽量不要松开，左侧轮可略微切到草地上(图 2)；整条赛道的最后一弯很有迷惑性，弯道内侧有叉道和井线，[illegible] 车手要认到弯心和正确行驶路线(图 3)；在发车区的直道高速冲刺时要借助前车的“抓尾效应”(图 4)。

调校建议：尾翼下压力调高 1 档；悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档

比赛难度：★☆☆☆☆

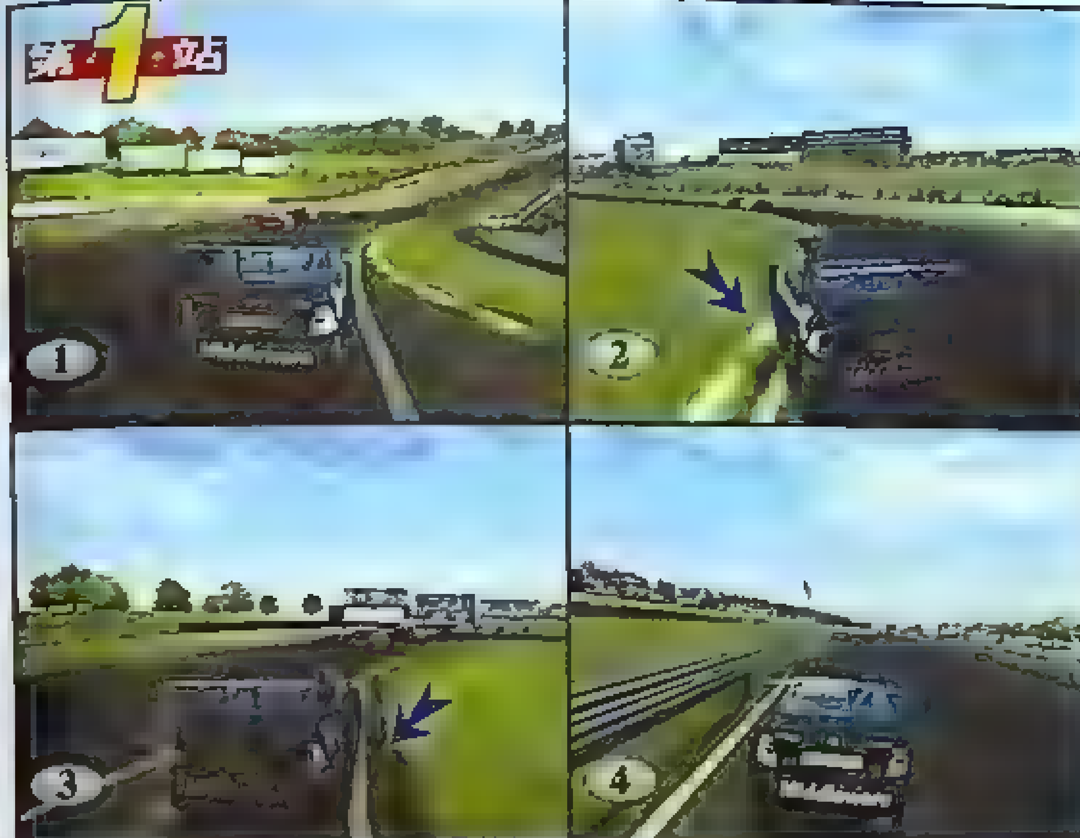
**第 2 站：奥尔顿公园赛道(Oulton Park)**

[illegible]

调校建议：刹车偏前 2 档；前悬挂调软 1 档；前悬挂行程提高 2 档

比赛难度：★★☆☆☆





**第 3 站：银石赛道(Silverstone)**

[illegible]

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；下压力调至最低，悬挂调硬 1 档；悬挂行程降低 2 档

比赛难度：★★★★★



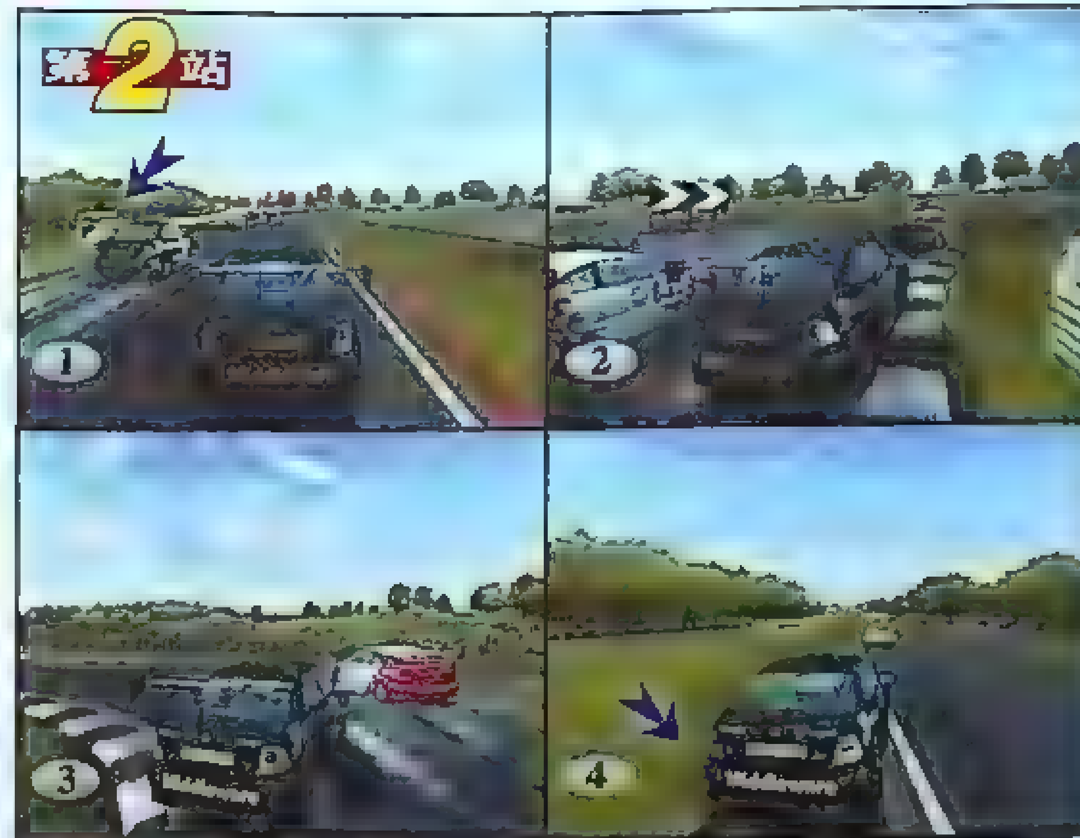

**第 5 站：诺克山赛道(Knock hill)**

[illegible]

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档；悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档；刹车偏前 2 档；防倾杆调至最软

比赛难度：★★★★☆





**第 4 站：多宁顿赛道(Donington)**

[illegible]

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档；刹车偏前 1 档

比赛难度：★★☆☆☆



**第 6 站：布兰德·哈奇·GP(Brands Hatch GP)**

[illegible]

调校建议：悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档；车尾下压力调高 1 档

比赛难度：★★★☆☆



## 二、阿尔法 GTV 杯赛 (Alfa Gtv Cup)



阿尔法·罗密欧 GTV 的动力明显不足，出弯后的扭力输出迟缓，轮胎附着力不佳，轧到草地或沙坑车速会陡然下降，而提速过程又非常缓慢，对手会趁机纷纷超过你。此外，该车转向比较滞后，在快速弯和高速弯要稍微提前打方向



#### 第1站：蒙扎赛道 (Monza)

著名的意大利高速赛道，某些弯道内侧有绿色隔离带可供驶过，但某些弯道内侧却是浅绿色草地，轧上去非常影响车速，为了便于辨识(图1)，这在转弯速度要适度提前打方向。右前车灯擦护墙过弯，但注意不要撞上护墙(图2)，在直道充分利用前车的"弹弓效应"，你会发现车速越来越快(图3)；穿越高速S弯路段时不要轧到草地，否则速度锐减，如图所示，前面的赛车已经开进草地，很快将丢掉领先优势(图4)

调校建议：全部齿轮向右滑动2档；车头下压力调至最低；前悬挂调硬1档；
前悬挂行程降低2档；刹车前置2档

比赛难度：★★★★☆



#### 第2站：瓦尔卢卡赛道 (Vallelunga)

赛道总体难度不高，过大半径回头弯时要最大限度贴近弯心路肩，但最好不要碾上去(图1)，如果对手采取"封线"战术，切勿勉强超越(图2)；注意，最后一弯的走线容易偏外(图3)；本站比赛中途需要加油，第一方阵的领跑赛车第1圈过后将全部进站，此时切勿跟随(图4)，要趁机在没有前车阻挡的情况下快跑3圈，然后再进站加油换胎。由于其它赛车相互牵制，车速肯定较慢，因此当你出站时将轻松夺得首位

调校建议：刹车偏前1档

比赛难度：★☆☆☆☆

#### 第3站：加泰罗尼亚赛道 (Catalunya)

位于西班牙巴塞罗那的一条高速赛道，弯径大，路面宽，但对手有时会在直道突然横向别车，要注意收油避让(图1)；在这里比赛要敢于将赛车性能发挥到极限，刹车后油门要立即跟上始终保持引擎动力输出，但外道强行超车的做法不一定能占到便宜(图2)；这个赛道的路肩比较平，再加上弯道快，因此不必强求碾上去，否则轮胎"吃"草反而得不偿失(图3)；弯前刹车时要通过后视镜观察对手并提防"暗算"(图4)。

调校建议：全部齿轮向右滑动2档；车头下压力调至最低；刹车偏前2档

比赛难度：★★★☆☆



#### 第4站：蒙扎赛道

与第1站赛道相同，不同的是比赛安排在傍晚进行，能见度较差，建议将显示器调亮

调校建议：同第1站

比赛难度：★★★★☆

#### 第5站：加泰罗尼亚赛道

与第3站基本一样

调校建议：同第3站

比赛难度：★★★☆☆

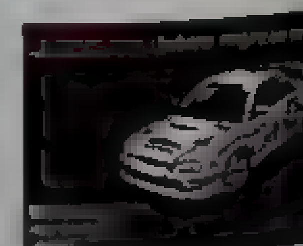
#### 第6站：瓦尔卢卡赛道

同第2站，比赛只有3圈，没有进站安排，你必须尽快超越前车

调校建议：同第2站

比赛难度：★★☆☆☆

## 三、太平洋挑战赛 (Pacific Challenge)



本次比赛换驾四轮驱动的富士"翼豹"WRX，该车转向比较灵活，但容易导致侧滑并影响扭力输出，由于四驱装置的额外重量，该车要略重一些，因此过弯惯性较大，所幸的是四轮驱动可以使轮胎在滑出赛道时仍然有较好的抓地力。

#### 第1站：富士赛道 (Fuji)

著名的日本赛道，风景秀美，景色宜人。第一弯位于下坡，由于惯性容易造成侧滑，车手需要注意(图1)；整条赛道有三段大半径长弯，赛车可全速前进，但车手要沿着长弯内侧行驶，线路偏外会被其他车手趁机从内道插过去(图2)；此外，在大转弯未瞬换到外道时要注意阻挡对手，防止对手进入你的内道并伺机超越(图3)；过S弯的第1弯要充分减速，否则无法顺利拐第2弯，节奏是"先慢后快"(图4)。

调校建议：全部齿轮向右滑动1档；下压力调至最低

比赛难度：★★☆☆☆

#### 第2站：钛环路 (TI Circuit AIDA)

赛道颠簸，尤其在高速过弯时车手要不断修正方向以缓解地表冲击力，占用轮胎滑动幅度会比较大(图1)；如果前方弯道半径较大且弯前车速不高，完全可以采用弯中刹车，不必等弯前才开始刹车点(图2)；弯心路肩是最好的攻弯参照，加之路肩很平，内侧轮可完全切上去行驶，待出弯后再全力加速(图3)；到这个右转快速弯可借用维修站入口的一部分路面，如此可略微提高弯速并缩短过弯距离(图4)

调校建议：全部齿轮向左滑动1档；尾翼下压力调高1档；悬挂调软1档；
悬挂行程提高2档；刹车偏前1档

比赛难度：★★★☆☆





#### 第3站：巴茨莱斯特赛道 (Bathurst)

整条赛道的难点在于山区路段，过弯时尽量不要在对手外侧，否则有可能被挤到护墙上(图1)；起伏的路面会使赛车腾起，因此跳跃前要将车头对准落点，并充分预估落地后赛车与护墙的距离(图2)；在连续多弯路段要给下一弯留有余地，尤其在落差很大的下坡更要提前刹车(图3)；回头弯是超车的好位置，鉴于这个弯坡度倾斜，因此可采用"斜插超车"战术，不仅有利于插入内道，而且还可以抵消更多离心力(图4)

调校建议：全部齿轮向右滑动1档；悬挂调软1档；悬挂行程提高2档；
下压力调至最低；刹车偏前1档

比赛难度：★★★☆☆

#### 第4站：钛环路

与第2站一样，但比赛安排在黄昏进行，建议将显示器调亮

调校建议：同第2站

比赛难度：★★★☆☆

#### 第5站：巴茨莱斯特赛道

与第3站一样，但比赛里程增加50%，这给你更多超车时间。

调校建议：同第3站

比赛难度：★★☆☆☆

#### 第6站：富士赛道

与第1站一样，但第1圈—第4圈需要进站一次，建议在对手进站的间隙加速快跑

调校建议：同第1站

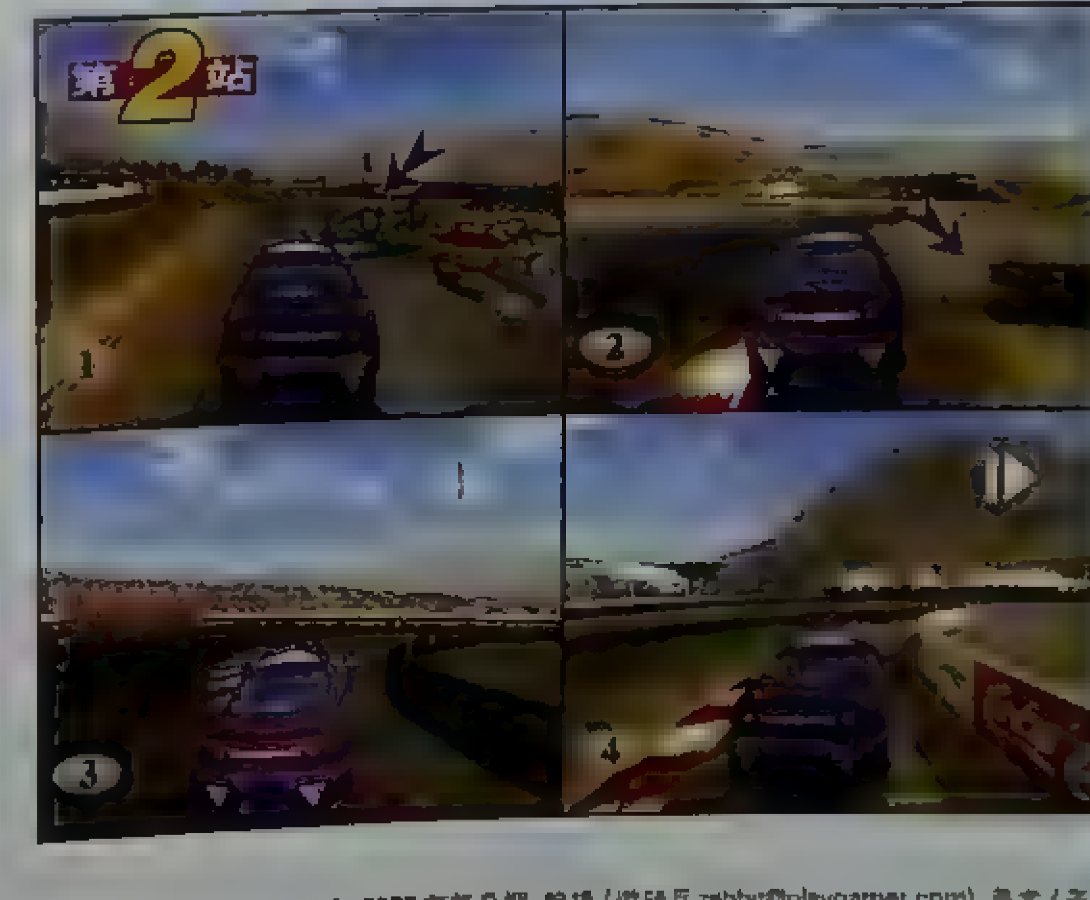
比赛难度：★☆☆☆☆

## 四、美洲系列赛 (America Series)



雪佛兰 Cavalier Z24 的引擎动力偏低，但车身重心偏高，这使得车辆的加速性能和转向性能稍逊一筹。总体而言，该车属于中规中矩的小排量房车，开这种车要有耐心，要顺着车的力学走势驾驶，这样可以尽量减少行驶阻力和动力损耗。





第 1 站：墨西哥赛道(Mexico)

[illegible]

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；车头下压力调至最低

比赛难度：★☆☆☆☆



第 2 站：塞尔斯·波因特赛道(Sears Point)

[illegible]（图 1）。[illegible]可节省 0.5 秒（图 4）。[illegible]

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；车头下压力调至最低；悬挂行程提高 2 档；悬挂调软 1 档；刹车偏前 1 档

比赛难度：★★☆☆☆

第 3 站：温哥华赛道(Vancouver)

[illegible]（图 1）。[illegible]（图 2）。[illegible]，以求加快车头转向速度（图 4）

调校建议：全部齿轮向左滑动 2 档；悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档

比赛难度：★★★★☆

第 4 站：塞尔斯·波因特赛道

[illegible]与第 2 站一样

调校建议：同第 2 站

比赛难度：★☆☆☆☆

第 5 站：墨西哥赛道

与第 1 站完全一样

调校建议：同第 1 站

比赛难度：★☆☆☆☆

第 6 站：温哥华赛道

和第 3 站一样

调校建议：同第 3 站

比赛难度：★★★★☆

## 五、南欧挑战赛(SEC)

南欧挑战赛同样使用富士"翼豹"WRX，如果玩家仍不习惯四驱房车的驾驶特点，可将尾翼角度调高，如此可提高车后部的抓地力，并尽量减少车辆的侧滑。不过，这种调校虽然使车辆稳定性有所提高，但直道行驶阻力也相应增加



第 1 站：迪琼·普莱诺斯赛道(Dijon Prenois)

[illegible]，过弯线路要保持圆滑流畅[illegible]。[illegible]，需要立即调整（图 1）；[illegible]（图 2）；急弯的内侧路肩较高，[illegible]（图 3）；相反，大弯的内侧路肩虽高，但由于行车线路比较直，[illegible]（图 4）

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；悬挂调软 1 档；悬挂行程提高 2 档

比赛难度：★★★★☆



第 2 站：曼尼·库斯赛道(Magny Cours)

位于法国的 F1 赛道[illegible]（图 1）；[illegible]（图 2）；这条赛道有三个"先右后左"的 S 弯，过第 1 个 S 弯应全油通过，过第 2 个 S 弯要收油通过，过第 3 个 S 弯需提前 50 米制动后再缓油通过（图 3）；注意，最后一弯的出弯点外[illegible]（图 4）。

调校建议：刹车偏前 2 档

比赛难度：★★☆☆☆

第 3 站：加泰罗尼亚赛道(Catalunya)

[illegible]第 3 站和第 5 站[illegible]只有 2 圈，[illegible]

调校建议：全部齿轮向右滑动 1 档；车头下压力调至最低；刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★★☆

第 4 站：曼尼·库斯赛道

与第 2 站相同，但赛程是 5 圈[illegible]

调校建议：同第 2 站

比赛难度：★☆☆☆☆

第 5 站：加泰罗尼亚赛道

与第 3 站基本相同

调校建议：同第 3 站

比赛难度：★★★☆☆

第 6 站：迪琼·普莱诺斯赛道

与第 1 站相同

调校建议：同第 1 站。

比赛难度：★★★★☆



## 六、北欧挑战赛(NEC)

萨伯 95 Aero 的驾驶感觉良好，转向灵活，适合狭窄多弯的欧洲赛道，此外制动性能也不错，允许一定程度的延迟刹车。不过，该车一旦滑入草地或沙坑较难救车，毕竟不是四轮驱动，而且车体偏重





第 1 站：曼托普公园赛道(Mantorp Park)

[illegible]

调校建议：刹车偏前 1 档

比赛难度：★☆☆☆☆

第 2 站：佐尔德赛道(Zolder)

[illegible]（图 1）[illegible]（图 2）[illegible]（图 3）[illegible]（图 4）[illegible]

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档；刹车偏前 1 档

比赛难度：★★★☆☆



第 3 站：奥舒斯莱本赛道(Oschersleben)

[illegible]（图 1）。[illegible]（图 2）[illegible]（图 3）。最后一弯的[illegible]（图 4）。

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档

比赛难度：★★☆☆☆

第 4 站：A1 环路(A1 Ring)

赛道位于奥地利阿尔卑斯山脉[illegible]，大约只需 100 米制动距离（图 1）；赛道的直道较长，[illegible]（图 2）；[illegible]，不要为抢时间而把赛车开出赛道[illegible]（图 3）；在这个持续右转弯外侧没有路肩，[illegible]才能回到赛道（图 4）

调校建议：刹车偏前 2 档

比赛难度：★★☆☆☆



第 5 站：曼托普公园赛道

与第 1 站赛道相同，但比赛在小雨中进行，[illegible]（图 1），否则影响在接下来的大直道的车速；[illegible]（图 2）；[illegible]，因此跟车要小心，尽量不要出现追尾事故（图 2）；[illegible]右侧车身应刚好划过路墙（图 3）；在赛道最后一个左弯可借助[illegible]赛道，并率先冲过终点线（图 4）。

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档；悬挂调至最软；悬挂行程升到最高；刹车偏前 2 档；防倾杆调至最软

比赛难度：★★★☆☆

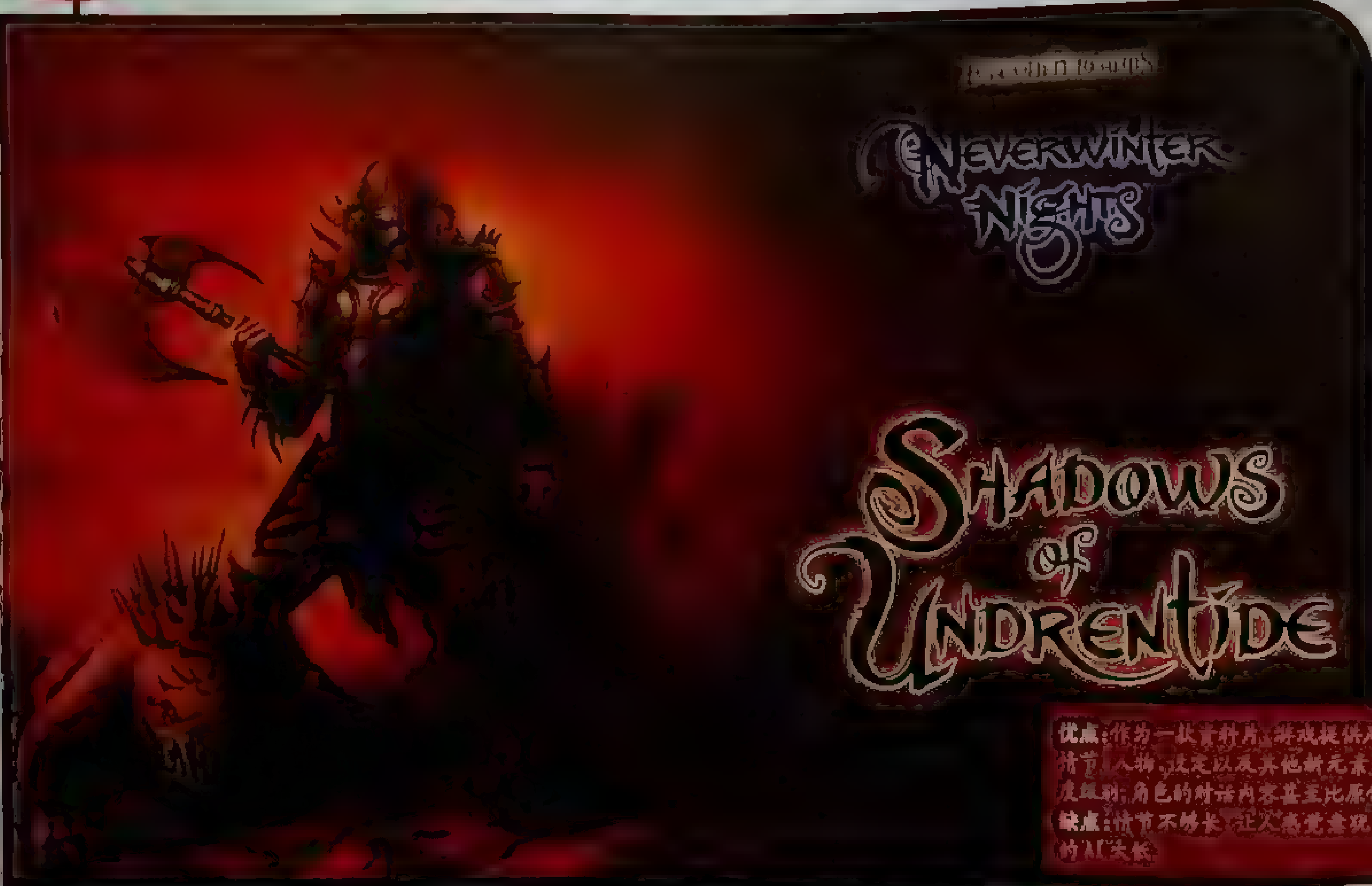
第 6 站：A1 环路

与第 4 站基本相同

调校建议：同第 4 站

比赛难度：★★☆☆☆

【未完待续】




优点：作为一款资料片，游戏提供足够多的新情节、人物、设定以及其他新元素，增加了难度级别；角色的对话内容甚至比原作更精彩
缺点：情节不够长，让人感觉意犹未尽；伙伴的AI太低

# 无冬之夜：古城阴影

## Shadows of Undrentide

文/龙河

从一款大作的资料片里面，慕名而来的玩家们能得到多少东西呢？这是展现游戏制造者商业良心的最好机会。可能是如《英雄无敌Ⅲ》"八大战役"资料片那样，只是若干张可怜巴巴的新地图，也可能是如《博德之门Ⅱ安姆的阴影》那样，我们得到一款与原作分量不相上下的新游戏。而我认为，《无冬之夜 古城阴影》的表现显然属于后者的范畴。

### 短小的情节和精彩的对话

虽然它的外表让人惊艳，但《无冬之夜》并非是"偶像派"的游戏，它真正的实力在于庞大而出色的情节和复杂丰富的对话系统。在其中游戏，犹如观赏一部有趣的长篇奇幻小说。《无冬之夜》这个优点在它的资料片里得到了充分的发扬光大。

## 被延续的杰作

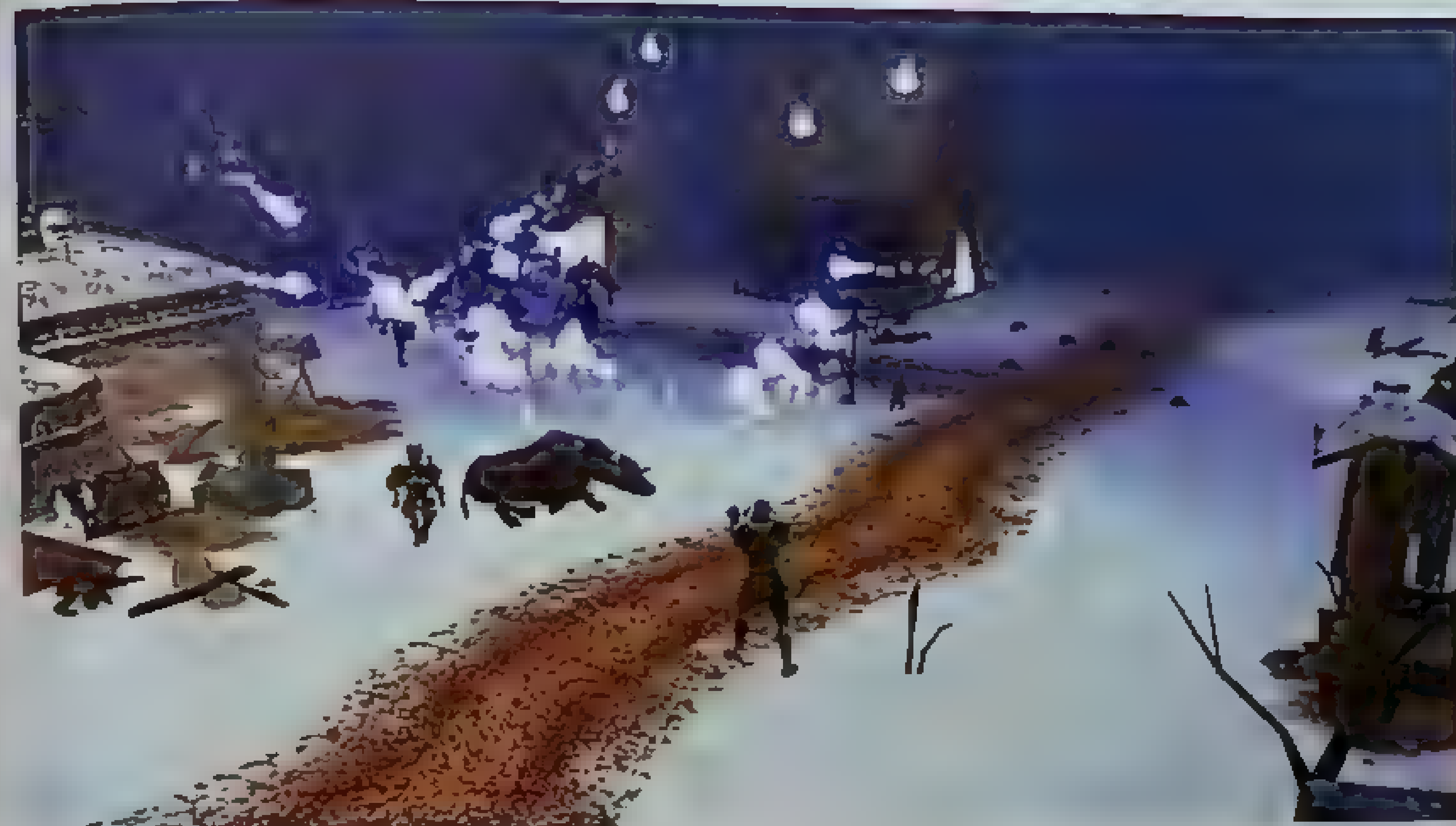
不过，从故事架构上来看，《无冬之夜 古城阴影》突出的是强有力的主线任务，而对于各种小的分支情节加以了弱化，这么做的好处是让玩家在欣赏主线故事情节的时候不至于被其他分支干扰。在《无冬之夜》里，我们在完成支线任务不亦乐乎的同时常常忘了本来该去干嘛，不是吗？不过，分支弱化带来的坏处就是游戏时间被缩短了，即使是主线任务方面，《无冬之夜：古城阴影》也要比原作要短不少（大概只有30个小时左右），但是这一点缺憾被更精彩的对话内容弥补了。

由于中文版的翻译不到位原因（别跟我提那该死的老太太了！），可能不少朋友对《无冬之夜》里人物们没完没了的对话选择感到厌烦，其实，这些对话是我们了解角色性格，认识多样人物的最好窗口。有时候认识并熟悉一个有趣的NPC，甚至比作战还有意思的多。《无冬之夜：古城阴影》中出现了不少新的角色，和他们之间的对话内容甚至要比前作更丰富，而他们也表现得更有性格。你在选择对他们的语气时需要把握好当时的情势和他们的态度，否则很可能把容易解决的事情搞糟。

### 战友们的优点和缺点

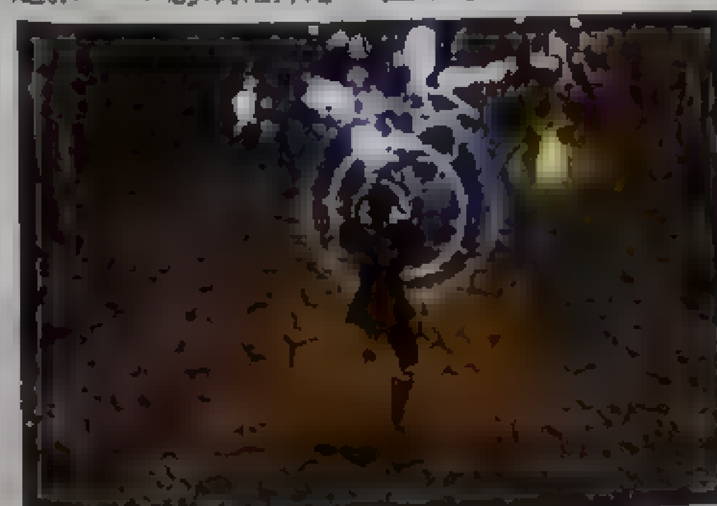
《无冬之夜 古城阴影》更讲究你和伙伴的协同作战，战友的重要性在游戏中得到加强。有时候我甚至感觉到这种重要性简直被过分的细化了，在某个很小的地方你需要一个伙伴的帮助，而在另一个不起眼的段子里你又需要另一个。我觉得对于单机版游戏，这种设定有些多余，无非就是迫使你跑来跑去





找各种有用的NPC而已。而如果是玩家连线，那么各自拥有一部分特殊能力的伙伴们组合到一起，倒是非常有乐趣。

除了特殊能力以外，战友们在作战时对玩家的帮助作用也被强化了，与此相对应的是一个堪称这款资料片里最有价值的改进：与战友共享大家的装备物品栏。这意味着你要在作战队伍里充当一个指挥官式的角色，这位矮人先生该装备什么斧子，带几瓶药水，而那位精灵小姐该带弓还是弩，准备多少箭矢，都可以由你控制。它多少给这款RPG游戏带来了一些策略性。



不过最糟糕的是，战友们的脑瓜子仍旧和原作一样，不怎么灵光。有时候跟不上队伍倒算不上什么要命的事情，而不能及时喝药（虽然你好心好意的给他们的背囊里塞满了药品），或者看着你被一堆人围攻而做壁上观，就实在是叫人头大了。而且，带着一个AI不高而又十分重要的战友是非常痛苦的，你必须把主要精力放在他而不是敌人身上，而说不定什么时候自己反而挂掉了。正如那句著名的谚语所说"上帝啊，请把我从朋友手中拯救出来，至于敌人，我自己对付得了！"唯一幸运的是队友人数的限制仍然和原作一样，要是如"博德之门"般需要操作整整一个小队，那还真不知乱成什么样子。

### 战斗仍是不很困难

虽然开发商在发售前曾经宣传说《无冬之夜 古城阴影》的难度会大大加强，但是从实际表现来看似乎并没有如此夸张，因为如前所述，队员的数量仍然不多，比较容易操控，而且随时的暂停可以解决不少问题。在战斗中，我们还是有足够的心情来选择各种特殊的招数，或者观赏制作者设计的漂亮的战斗动作以及华丽的魔法。当然，如果你对自己有足够的信心的话，可以选择游戏增加的新难度等级，不过我个人的建议是：如果战斗设定得过于紧张的话，反而会失去很多的乐趣。

由于剧情比较短促，所以不需要很高的级别就可以过关，这对刚刚练就了一大堆强力魔法和武功的人物来说实在是有些失望，最为可恶的最后的BOSS实在名不副实，其虚弱程度让我通关的成就感大打折扣！

### 资料片例行的新元素

无论是再差或者是再好的资料片，总是会按照惯例加入一些新元素，场景、怪物、武器、魔法等等。《无冬之夜 古城阴影》新加入的场景里，对我印象比较深刻的是黄沙满天的沙漠地带，大概是因为主色调单一的原因，给人的感觉非常宏大壮丽，奔跑起来也相对流畅，而那些多光源的室内场景虽然堂皇无比，却多少显得有点局促。其他的两种场景废墟和雪地也很不错，夜间雪地地带的光源运用尤为出色，给人一种真正冰冷彻骨的感觉。

作为一款资料片，《无冬之夜 古城阴影》在新元素的加入上可圈可点，新怪物、武功招数和魔法的数量都以两位数计（16种新怪物、30多种新武功招式和50多种新魔法）。其实，对于一个相当成功的系列来说，一套与原作分离的，全新的故事线已经可以作为相当大的卖点了，而作为第三方开发团队，FloodGate工作室似乎不甘于只是制造BioWare杰作下的附庸，他们想表现出更多自己的理念、创意、技术，所以才有了一款内容如此丰富的资料片。在《无冬之夜：古城阴影》热卖的同时，另一部BioWare亲自操刀的"无冬"资料片"Neverwinter Nights Hordes of Underdark"（在2003年E3上被宣布之前，它只有一个代号XP2）也临近了，发售时间会在今年年底。另外，《无冬之夜 古城阴影》需要原盘才能运行，因此，国内代理商阳光娱动在发售它的简体中文版时采用了原作（3CD）+资料片（1CD）的包装模式，如果价格合理的话，这个组合还是满不错的。■



**Neverwinter Nights：Shadows of Undrentide**

| 项目 | 评分 | 项目 | 评分 |
|---|---|---|---|
| 图像表现 | ■■■■ | 创意 | ■■■ |
| 音乐音效 | ■■■■ | 故事性 | ■■■■ |
| 操控 | ■■■■ | | |

| 项目 | 内容 | 项目 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 出品公司 | FloodGate | 3D音效卡 | 不支持 |
| 国内发行 | 阳光娱动 | 多人游戏 | 支持 |
| 发行版本 | 中文版 4CD [illegible] | 控制方式 | 键盘 鼠标 |
| 游戏类型 | 角色扮演 RPG | 出品日期 | [illegible] 简体中文版 |
| 3D加速卡 | [illegible] | 官方网站 | [illegible] |

最低配置 P II 450 [illegible]
推荐配置 [illegible]



# 圣女之歌II 撒雷母天使

## Heroine Anthem II

文/DSotM

## 史诗之终结

事实上，《圣女之歌Ⅱ撒雷母天使》（后文简称《圣Ⅱ》）是在《圣女之歌》研发的同期便已开始着手规划的，当一代正式上市不久后就开始了全面的制作，短短一年之后，一篇宏大的史诗级RPG巨作就出现在了玩家面前。最初的"圣女之歌"系列计划以"三部曲"的形式推出，但在一代上市之后，制作者重新规划了研发策略，进行了大幅度调整，削减了以前繁琐的情节，最终将全部的精彩之处浓缩于《圣Ⅱ》之中，穿越斯坎蒂战大陆的荒野冰原，进入堕落的欲望之城——亚萨城，经历魔鬼海域，最终面对人类难以抗拒的神秘力量，同时为这一巨作划上了圆满的句号。

剧情的表现从上面的情形来看，似乎已经是不容置疑的了，而《圣Ⅱ》中真正最为引人注目的应该算是其中改进的战斗系统。新作的战斗系统依然保留了一代的最大特色，除了拥有策略性要素的战棋配置盘，还有可安排集体合击的时间格，此外在接口设计上也有重大的改革。早先采用的十字键操作模式，后经多方改良建议下，转变为更便捷的九宫格（数字键盘）操作模式，当然鼠标操作依然健在。当玩家点击鼠标右键时，会出现新型态的战斗选单，透过热键的操作，可以更快速的方式下达指令。同时在敌我角色的判别上，又表现出细节设计的良苦用心。在显示敌我双方位置的棋盘上，以黄色菱形代表敌人，其它颜色则是我方队员，其中较大的菱形代表魔王，小的则是威力较次的对手。

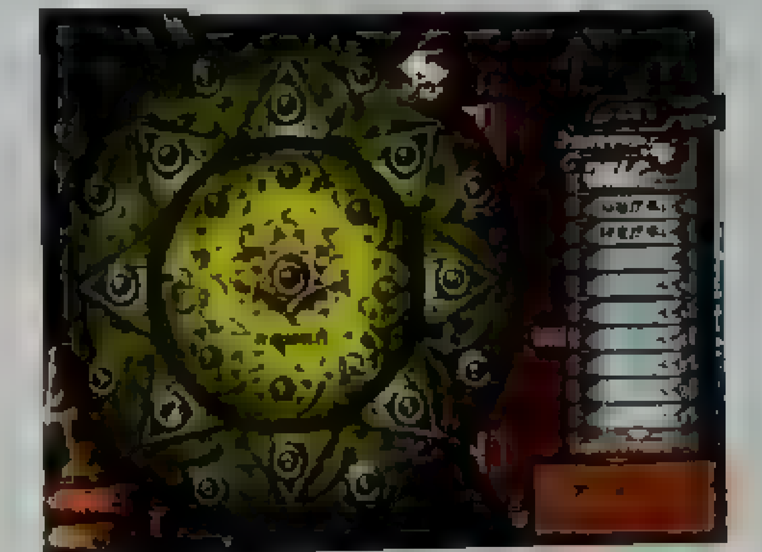
当玩家下达物品、魔法、特技各项指令后，所有行动都会自动显示在屏幕下方的时间格内，不需要再经历前作点选时间格下达指令的繁琐过程。因此只要专注于指令的下达，配合诸如"重复上个动作"、"重复所有队员上个动作"等热键，再搭配自动攻击模式，就可以更快地攻击敌人。尽管战斗系统采取半实时模式，下达指令的阶段，时间还是暂停的，因此可以游刃有余地观看战况，采用各种战术应对敌人，整体战斗系统的运用可说相当灵活。

在前作中，战斗队员始终保持在3人左右，而在《圣Ⅱ》中最多可有7名角色加入队伍，但由于最多4人参与战斗的限制，游戏加入了战斗中换人的指令。对于不同属性的怪物群，你就可以随时调整参战的队友，这样可以达到最佳的攻击效果，这一特性在BOSS中表现得尤为明显。另外，如果有队友不幸阵亡，你就更需要换其他队友上阵支援了。

与前作相同的，当玩家选择魔法或特技后，都必须选择影响范围。由于影响范围的型态多样化，因此配置队伍的阵形前需要仔细观察敌人种类的组合，才能流畅地运用各种战术。续作中关于魔法与特技的影响范围共有12种型态，其中部分攻击的招式还有所谓的穿透性，会连带影响到后排或者周围的敌人。当然敌人也拥有穿透攻击的能力，因此必须考量将忽伦这种肉盾型战士配置在前排以承受较多的打击，藉此保护后方的伙伴。但若面对拥有广范围攻击能力的敌人，则需要采取补血方便的紧密阵形，以免遭到全军覆没的不幸。总之针对不同攻击范围的敌人，拟定不同的战术与阵形配置，是相当重要的。

随着游戏的进行，战斗的挑战性也会随之提升，更多遭到夹击便是一个最好的例子。在这样的窘境下，玩家当务之急就是优先处理最棘手的敌人，或考虑先行解决一侧的敌人，再回过头来专心对付威胁性较低的对象。当然、如果敌人的组合属于战士与魔法师混合型，或对立属性的兼容型，战术的运用就会更为复杂。例如当敌群中同时出现水与火这种属性相对的组合型态时，就代表施展大范围相对魔法的结果，将使得其中与该魔法同属性的敌人受惠，如此一来，耗费较多MP与SP值的广范围攻击效益将大打折扣，反而不如采取各个击破的战术为宜。像这样必须针对敌人组合采取相应策略的玩法，也正是《圣Ⅱ》中值得琢磨的战斗细节。对于在以前的资料中公布的二代将在敌方角色的AI设定上也更为精细，怪物能够自动判别我方的强弱、属性及补血、联合的动作。但在真正的游戏当中所表现出来的情况并不是很明显，玩家只要合理安排队友，注意我方人员状态，应该不难对付。

除战斗系统的更新外，"精灵坊"的再度登场同样被赋予了更多的特殊意义。在前作中"精灵坊"只是作为隐藏秘密出现，当玩家离开时，精灵长老深邃之辞便是这个神秘场所将



在续作中再次登场的伏笔。由于精灵坊位于封闭的魔法空间，玩家必须利用途中取得的特定事件物品，才能启动魔法空间之钥——红晶石，传送至精灵坊的图腾柱前。红晶石位于特定区域，从第五章开始登场，大多数出现在危险的迷宫里。综观全部章节共有八个入口，从不同的入口前往精灵坊时，都会启动新的讯息，因此该地域可视为特定讯息的开放中心。

在二代的设定中，"精灵坊"具有两大功能。一个是魔法学习机制，另一个就是秘密武器——"诸神装备"交换系统。吸取了前作学习魔法的讯息过于分散的不利经验，续作特地把所有关于魔法的情报全部归纳在精灵坊中。至于"诸神装备"，就是北欧神话中诸神所使用的武器和护具，玩家必须取得足够换取的物品，才能交换这些强力的装备。

上面说到，由不同入口前往精灵坊，会启动不同的讯息，魔法学习的机制就是建立在这样的模式下。首先玩家必须向精灵们交谈，透过他们释放的信息，了解魔法石的组合口诀。有些精灵会以谜语的方式透露，有些则是分享自己组合魔法的经验。大致说来，对白所透露的魔法，就代表玩家可于该章节学会的法术，因此在各章节取得新的符石时，不妨试着依照线索合成看看。



在组合魔法石方面，依旧采取前作的系统，最多可利用4颗符石合成，但是这样的组合方式只适用于34种上层魔法，最高等级的六种终极奥义魔法是无法透过魔法盘合成的，因为合成所需的符石数高达5颗。当收集所有符石的目标即将完成时，可以试着前去探访精灵长老，他会告知目前可以学习哪些终极魔法。在这里，玩家也完全不必担心因没有收集到所有的符石，而无法学到终极魔法，在"精灵坊"的交换中心——雅修娜的店中，你不但可以交换诸神装备，同时还可以换取不少在探险中可能遗漏的符石。

谈到宝物交换中心"雅修娜的店"，其中会根据各章节的变化，不断更新交换的物品。交换的物品除了前面所提到的魔法符石和诸神装备外，还有可永久增强属性的各类强化果。因此玩家应该经常光顾，以免错过某些好东西。在宝物交换的具体过程中，你需要的"货币"是那些在战斗或者宝箱中获得的"属性元素"。游戏世界中的"属性元素"分为：地、水、风、火、光、暗，所有的魔法以及怪物的属性也都是依此而划分的。最后这里还有一点需要玩家注意，在游戏后期出现的部分诸神装备，除了需要足够的属性元素以外，还需要特定宝物才能交换，也只有在玩家取得特定宝物时，这些装备才会显示在交易栏中，真的想收集所有装备还是有一定难度的。

主要特色之外，游戏中二十多段总长度达四十分钟的华丽动画演出，再加上国内音乐界及电玩界的跨业合作打造的六十首曲目贯穿全场，都使作品堪称署期的重量级作品。另外，游戏中还包含有诸多小游戏，这一创意似乎是借鉴了日式RPG的惯用手法，但在《圣Ⅱ》中这些小游戏却并非单纯的娱乐调节，也许你会通过这些小考验发现更大的秘密。■



**圣女之歌II撒雷母天使**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 图像表现 | ■■■■ | [illegible] | ■■■■ |
| 音乐音效 | ■■■■ | 故事性 | ■■■■ |
| 操控 | ■■■□ | | |

| | |
|---|---|
| 出品公司：风雷时代 | [illegible]卡：不支持 |
| 国内发行：寰宇之星 | 多人游戏：不支持 |
| 发行版本：中文版4CD WIN ALL | 控制方式：键盘 鼠标 |
| 游戏类型：角色扮演【RP】 | 出品日期：2003.8 |
| 3D加速卡：不支持 | 官方网站：[illegible] |

最低配置：P [illegible] 128MB 16MB显存 2.2GB硬盘

推荐配置：P [illegible] 256MB 32MB显存



优点：完美的移植度，兼具家用机游戏的娱乐性及PC游戏的强大网络功能，MotoGP官方授权的赛道、车手和车队，视听及操控效果惊人

缺点：背景音乐的切换会造成游戏中的延迟，缺乏更精准的模拟特性设置

速度之魔

# 极晶摩托 II

# MotoGP 2

文/[illegible]



## 从 GP500 到 MotoGP

2001 年，世界摩托车锦标赛在巴西的里约热内卢（Rio Janeiro）落下帷幕，罗西（Valentino Rossi）在整个赛季中夺得 10 个分站冠军，将比亚吉（Max Biaggi）和卡比罗西（Loris Capirossi）远远抛在后面，稳稳坐上了世界冠军的宝座。罗西夺取 2001 年世界摩托车锦标赛的世界冠军，不仅加入了最伟大车手之列，更成为最后一届 GP500 的世界冠军。因为从 2002 年起，国际摩托车联合会允许在 500cc 级别赛事中引入 4 冲程赛车参赛（2 冲程发动机的爆发力具有绝对优势，但 4 冲程发动机在环保排放方面有优势，这也是大势所趋），此级别的赛事亦改名为 MotoGP，GP500 将成为历史。

在电脑游戏界，MotoGP 随即成为一个令人关注的新品牌。

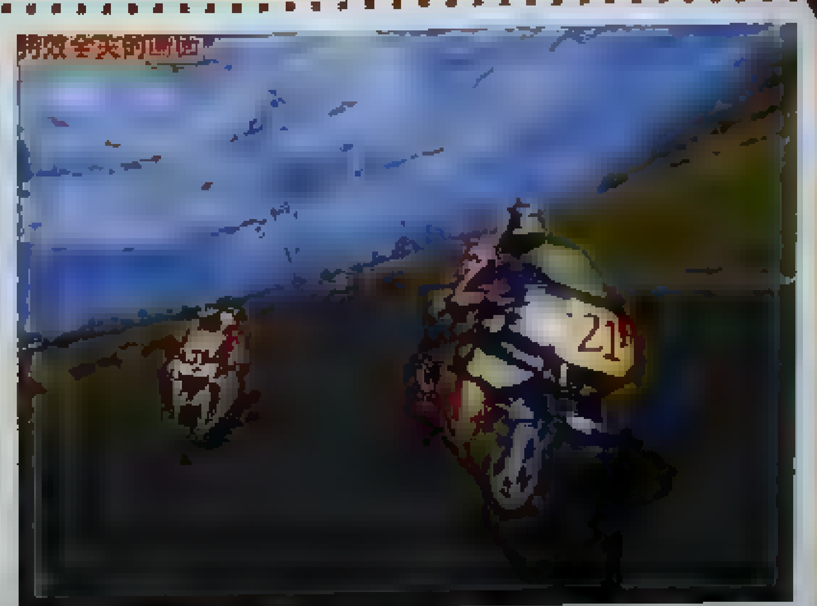
## 一次完美的移植

MotoGP 系列是 Namco 以 PS2 平台为原型开发的系列摩托竞速游戏，第一作于 2000 年推出，当时虽然名为 MotoGP，但却是从更早时期在街机平台上的一款 500GP 移植而来的作品，此作于 2002 年移植 PC，但并未引起关注。此次由同一小组移植到 PC 平台上的 MotoGP2，则是在 2002 年首发于 PS2 平台，获得了刚刚更名的 MotoGP 组别的官方授权，并因此拥有 16 条 MotoGP 官方赛道，以及所有知名的车队和车手，这款游戏可谓是名并至实归了。

以往谈及从家用机移植到 PC 上的作品，往往令人在易用性和图像表现上存有相当大的疑虑。因为 PC 上基本的操控设备是键盘和鼠标，这与家用机的基本操控设备手柄有较大的特性差异。从最基本的菜单操控界面来看，MotoGP2 的确也不支持鼠标点击，而是必须通过方向键选择并以回车键确认，好在这只是习惯问题。从摩托车的操控来看，笔者一直认为飞行摇杆是最适合的操控设备，因为它的操控特性与摩托车需要保持一定的倾斜角度并时常作出大幅度左右倾斜的风格是相当吻合的。新一代家游机手柄拥有多级压感及模拟式操控杆，为其度身订造的 MotoGP2 在 PC 上与键盘、手柄、飞行摇杆及方向盘都可以融洽匹配，适应拥有不同操控设备及习惯的 PC 玩家。




至于图像表现方面，移植小组的工作成果实在值得褒奖。MotoGP2 以 DX9 规格为基础，支持各种全新的 3D 图像特效，在分辨率方面支持从显示器的极限分辨率至 320×200 的石器时代分辨率，相应的也证明了其图像系统的广泛适应性。在顶级的 PC 配备下，MotoGP2 为 PC 游戏世界展示了以往只在家用机上才能享受到的高速拖影、雨滴水雾、实时光影等特效，无论从真实感还是速度感上都给人以强烈的震撼。而在 PII-1600/GeForceMX 这样的中古电脑上，将所有图像细节降至最低、同行车手 8 人、800×600 的情况下，亦可获得流畅的、具备实用性的竞速画面。不过，游戏中丰富的竞赛配乐，却在比赛中对流畅性造成了一些干扰，每次比赛中一首音乐播完切换下一首时，都会引起一个画面延迟状况，这种情况在《极品飞车 闪电追踪 II》中也有出现，看来移植作品有必要真正解决这类产品瑕疵了。



当然，移植工作之所以能得到笔者根本性的赞赏，乃是在于它将 PC 所固有的联机对战特性，融入到充满视听享受的家用机游戏作品中，使 PC 移植作品拥有了超越原作的特质。MotoGP2 的 PC 版除了保持原作的单机分屏对战之外，更可通过局域网和互联网进行多人联机比赛，程序亦拥有根据设定项目中指定的网络带宽自动调整数据传送需求的能力，以确保强调流畅性的联机对战能够顺利进行。不过，移植小组可能忽略了这个新的联机对战模式下应可随意存取各条赛道的惯例，它依然保持着家用机作品中需要逐个比赛逐个解开后续赛道的设定，迫使玩家不得不事先将所有赛道跑开，或使用相匹配的全攻略存档解开赛道，这算是产品设计上的一个小疏漏吧。

## 多样化的乐趣



与 PC 原创竞速游戏相比，家用机上的竞速游戏制作者往往在游戏的多样化乐趣方面投入了更大的精力，从 MotoGP2 的 PC 版中我们不难察觉到制作人的苦心。整个游戏的比赛分为快速比赛、冠军赛、特技赛和时间挑战赛。在快速比赛中只有取得第一名，才能解开下一条赛道，若成绩达到相应的要求，还可以解开该赛道的镜像赛道，乐趣自然得以翻倍。特技赛与快速比赛类似，但你在比赛中所展现的速度、技巧、胆量将使你在比赛之后获得不同项目的奖励得分，得分够高则可以解开原本锁住的顶尖车手，使你可以选用操控性能更好的车辆。

冠军赛则拥有独特的 RPG 成分，你可以自行创建拥有指定姓名、国籍（包括中国哦）、标志和涂装的摩托战车与车手，不过在一开始其转向能力、加速性、刹车效率和极速都差强人意，但你拥有 18 个性能点，可以根据自己的驾驶风格分配给各个项目。此后随着每站比赛中的获胜，你将拥有新的性能点加到亟需的机车能力上。别小看这个设定，以同样难度级别比较快速比赛和冠军赛就会发现，在无需调整车辆特性的快速比赛中，你与电脑车手的能力差异通常是固定的，只是随着开始比赛所设定的难度级别而有不同。但在冠军赛中，如果你不仔细研究机车能力的调配，在三两站之后，原本比你弱的电脑车手就会在提速能力、超越能力、直道冲刺能力等方面逐步提高它的表现，这回似乎是碰到真正强力的 AI 了吧?!

所有比赛最大的奖赏，莫过于可在进入新的赛道前，享受到游戏中准备的该赛道所处国家及地区的风土人情介绍影片，说来喜欢世界大赛，原因之一还就是能有个理由到世界各地逛一逛。而取得比赛的胜利，更可以解开制作人的解说影像及各赛道中的精彩镜头剪辑。最后，游戏放置了 12 条恶搞秘技，达到所需积分即可获得使用权，所有秘密都处在“望梅止渴”的状态，赶快加速冲刺吧

## 完善的回放功能

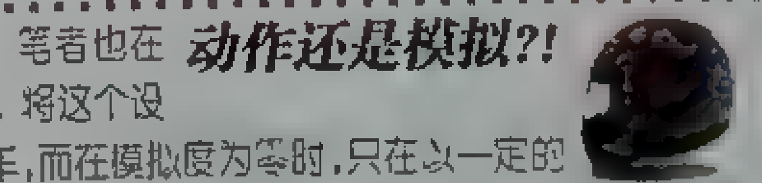
对大多数潜在的竞速游戏迷来说，观赏惊心动魄的世界大赛也许正是吸引他们步入竞速世界的第一步，而对于车手来说，挥汗如雨跑出的最佳成绩，也希望能有一个保存和回顾的体贴设置。MotoGP2 正是拥有这样一个具备观赏性和实用性的比赛录像机。这部录像机可以自动通过车手名称、赛道名称和日期构成存档的名称，方便检索调用。在回放录像时，玩家可以任意切换至赛场上的各名车手，通过 17 个视角来观赏，其中包括充满临场感的驾座仪表视角、震撼的车体颤动视角以及满足欣赏各种狂飙雄姿需求的 6 个车辆视角，FX 特效组合功能还可由电脑自动在各个视角中切换，构成一部精彩镜头的剪辑片。比赛录像机除了拥有快进、快退和暂停功能外，它还拥有慢镜 / 正常速度和单帧 / 暂停播放功能，在这些状态下亦可切换各个视角，对于需要研究比赛表现的玩家来说实在是太实用了。其最后的体贴功能是，整个控制按键都可以隐藏起来（酷吧~）！吹毛求疵的讲，这部录像机惟一的缺憾就是没有在回放影像中显示实际比赛中的名次、速度、时间等数据。

## 动作还是模拟?!

对于硬派模拟竞速玩家来说，把一个竞速游戏设定为最高模拟度是一种根深蒂固的癖好。笔者也在 MotoGP2 的设定项目内找到了这一设定页面——在默认情况下，MotoGP2 的模拟度被设定为零。将这个设定项设为最高值 100 所产生的显著改变大约有两点：其一、当你碾上草地或砂石地时将很容易翻车，而在模拟度为零时，只在以一定的速度冲入某些软砂区域时才会翻车，其二、在转弯角度太死的情况下几乎肯定会翻车，在转向的同时刹车造成翻车当然很正常，但在低速不刹车的情况下却还是难以顺利转过大角度弯，这就有点令人难以理解了。

MotoGP2 拥有较为详细的车辆调校设定，当然，最根本的还是车手级别属性中的 4 大性能，它决定着车辆操控的顺畅程度，其整体感觉介于 PC 纯动作知名大作“摩托英豪”（Moto Racer）系列及纯硬派模拟游戏“超级摩托锦标赛”（SBK）系列之间，它比 SBK 更适合初级至中级的竞速游戏玩家享受比赛的乐趣，而凭着官方授权，它也比“摩托英豪”具备更多的内在魅力，可以说是目前最适合摩托游戏比赛的作品。它的操控特性迎合一般玩家对竞速的理解，也能够对一些“出格”的操控给予包容，不让频繁的翻车扫了玩者的兴致。难度设定方面，默认的 Rookie 级别可以令人在大致判断好赛道走向的状况下拥有超越和获胜的乐趣，Pro 级别则是提升了电脑车手的表现水平，来打破一些通过 Rookie 级的玩家轻视电脑车手的狂妄感，使其怀着一种不服输的心态走上研究和提升驾驶水平的道路。至于 Champion 和原本锁住的 Legend 级别，则是为那些真正有兴趣挑战极限的车迷玩家准备的



**MotoGP 2**

图像表现 ■■■■□　创意 ■■■■■
音乐音效 ■■■　耐玩度 ■■■■
操控 ■■■■□

出品公司：[illegible]/THQ
国内发行：[illegible]
发行版本：1CD
游戏类型：赛车 SPT
3D加速卡：D3D
3D声卡：不支持
多人游戏：LAN TCP/IP
操控方式：键盘 摇杆 方向盘
上市时间：[illegible]
官方网站：[illegible]
最低配置：P[illegible] 128MB 16MB显存，[illegible]硬盘
推荐配置：P4 1G 256MB 64MB显存 DX9兼容高速 3D卡

# 柯林·麦克雷拉力Ⅲ

## Colin McRae Rally 3

文/王[illegible]





优点：世界冠军的品牌号召力，视听及操控效果一流。

缺点：缺乏 WRC 的官方授权，赛场偏少，拉力模式不够丰富。



### 拉力狂人

colin mcrae rally 3

F1 冠军车手爱尔文曾试乘柯林·麦克雷的拉力赛车，此君有意改行拉力赛，然而试乘过后他当即打消了念头——在他看来，麦克雷所从事的工作是一件极其危险的职业，其疯狂程度大大超出自己的想象。

柯林·麦克雷何许人也？让我们翻开这位世界冠军的个人档案。

姓名 Colin McRae
年龄 33 岁
籍贯 苏格兰
荣誉 英国拉力锦标赛总冠军 3 次（1991 年~1993 年）
　　世界拉力锦标赛年度总冠军 1 次（1995 年）
　　世界拉力锦标赛分站冠军 25 次（历史最高记录）
家庭背景 父亲曾获 5 次英国拉力赛总冠军
曾效力车队 富士车队、福特车队
现效力车队 雪铁龙车队
驾驶风格 富于冒险精神，敢于发挥车辆极限，常有超水平发挥，但完赛率偏低，成绩往往非胜即负，加入世界拉力锦标赛（WRC）十年，因一贯骁勇彪悍，故被称作"拉力狂人"。

1999 年，《柯林·麦克雷拉力》问世，虽然游戏追求拟真风格，结果却是接近 50%的动作模式与僵硬的弯感，这使游戏缺乏拉力乐趣，无论麦克雷还是开发公司都对第一代不甚满意。2001 年，《柯林·麦克雷拉力Ⅱ》问世，这是一个将虚拟拉力提升到崭新高度的游戏，拉力赛的侧滑被表现得舒展流畅，键盘玩家可以得到一点辅助操控功能的协助，力回馈方向盘的操纵感几乎无懈可击，游戏极富驾驶乐趣。

## 狂野而不失精准

### 不同寻常的征战之旅

colin mcrae rally 3



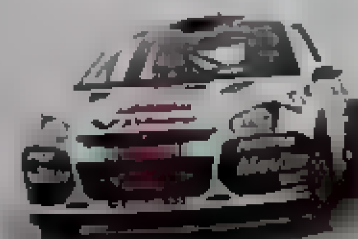
游戏中的初始赛车除了招牌车型——福特"焦点"以外，还有两部新车值得关注：其一是今年正式加入 WRC 的雪铁龙"赛纳"，该车擅长柏油路段，其二是超级 1600 组别的菲亚特"平托"，该车操控灵活，擅长多弯路段。游戏中的赛道包括英国、西班牙、希腊、瑞典、澳大利亚、芬兰、美国和日本，需要指出的是，美国和日本并非 WRC 分站，而且当地玩家对拉力游戏并不特别热衷，但为了开发这两块潜力巨大的市场，游戏公司也把上述两国拉了进来。

由于 WRC 赛车进气管直径限制在 3.4cm 以下，引擎马力相应的最高只能出到 300 匹，因此各车队普遍采用提高车辆扭矩（通常在 550 牛/米~720 牛/米之间）的方法予以补偿，这导致游戏中赛车极速并不高，但加速却非常迅捷。不过不必担心，驾驶 WRC 战车并不像许多人想象的那样难，这种价值 60 万~70 万欧元的拉力赛车装有电子防滑差速器，能有效平衡 4 轮抓地力，再加上恒时 4 轮驱动和 6 档顺序式半自动变速箱，玩家的游戏上手速度应不会太慢，不过还是建议新手先从超级 1600 组别开始。

笔者使用罗技新款 MOMO 力回馈方向盘测试《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》。此款方向盘的阻力很足，比普通轿车的方向盘还要有劲，笔者最喜欢大阻力的力回馈方向盘带来的稳定感；刹车踏板比油门踏板的弹簧力度要大一些，这与真实赛车是一致的，其挡把可以安装在左侧或右侧，以模拟左舵车或右舵车，手动换挡颇有乐趣，虽然平均 1 秒~2 秒加挡 1 次，而弯前退挡的速率还需更高，但的确使玩家感受到拉力赛疯狂的节奏。需要指出的是，有些玩家在电子竞技比赛时为取得好成绩而关掉一些回馈力感，但希望在平时练车时将所有力道开至最大，罗技 MOMO 可调力度达到 120%，不仅训练效果更好，更可获得十足的驾驶乐趣，当然，方向盘的磨损也会略有增加。

### 充满人性化的设定

colin mcrae rally 3



众所周知，拉力车手需要领航员的路况提示，《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》中的领航员不仅播报弯道角度、半径和长短，还包括斜坡、桥梁和障碍，连车辆与前方弯道的距离都一一提示。如果你不习惯英文口令，游戏还配有"领航图标"，图标上转向箭头的形状和前方弯道的形状完全一致，这在拉力游戏史上还是第一次。此外，狭窄路段、悬崖路段和障碍路段都用红色标注，让玩家对潜在危害一目了然。游戏的人性化设计还体现在虚拟机械师这一设定上，如果玩家不对车辆进行调校，这位"尽职尽责"的机械师仍然会提供一辆调校大致得当的赛车。

由于有柯林·麦克雷这样的职业冠军担任开发顾问，游戏得以触及真实拉力赛中的一些真实技术：中速弯的"刹车侧滑"和长弯的"油门侧滑"被刻画得相当明确，驾驶前驱车过 U 形弯需借助手刹提高车头扭转力；"左脚刹车"的效果明显，只要刹车时间控制在 0.5 秒~1 秒之间，转速基本可以保持，不仅扭力输出比收油过弯更充沛，而且车身也更平稳；玩家在游戏时如果使用方向盘，车头的回正速度很快，令出弯后能迅速调整车头指向并加油提速。不过，"斯堪地纳维亚"（概述：假如前方是一个右弯，先向左略打方向，然后再向右打方向侧滑入弯）的效果并不明显，这不能不说是一个小小的遗憾。

《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》的"地表效应"比前作更真实，当车轮碾上坑洼不平的弯路，底盘反应生硬而突兀，转向系统也变得有些执拗，驾驶员和领航员的身体会随着车身颠簸上下起伏，独立悬架的柔韧性被表现出来，仿佛你已置身于狭窄燥热的拉力座舱。车尾烟尘滚滚，碎石横飞，尘土扑向车窗、风挡和广告胶贴，随即又被剧烈的引擎声震成粉末，引擎处于极限转速时声嘶力竭的噪音令人振奋，而冷不防从排气管迸出的爆响又不禁使你打了个冷战！《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》原汁原味体现了拉力驾驶的乐趣——狂野而不失精准，疯狂但不失理智。

### 游戏背后的故事

以一个车手做为产品冠名其实是一种比较冒险的营销策略，因为竞技体育的残酷性和车手水平的不稳定性随时都可能使产品品牌大打折扣，虽然麦克雷去年夺得职业生涯第 25 个分站冠军并创造 WRC 记录，但他已 7 年未曾染指年度总冠军，再加上近年成绩时起时伏，无疑使开发商——英国 Codemasters 公司心有余悸。由于该公司已支付给麦克雷酬金，因此不再购买国际汽联的 WRC 授权，这导致游戏一代、二代和三代都只能涉及 8 个分站赛，而 WRC 一年总共有 16 个分站赛之多。游戏中的拉力模式偏少，只有几条超级短道勉强供玩家换换胃口。虽然赛车游戏不失为普及汽车运动的好方法，但国际汽联的态度比较暧昧，一方面他们对软件企业予以鼓励，另一方面又征收版税，这使得有些企业处境尴尬，不得不一面削减预算，一面竭力遏止盗版。以《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》为例，由于游戏机盗版通常少于 PC 盗版，因此该游戏 PS2 版和 XBOX 版早已推出 1 年，但 PC 版至今方才露面。多年来，英国 Codemasters 公司一直避免与其它几家赛车游戏巨头在 F1 领域正面对抗，他们明智选择了拉力游戏和房车游戏，随着品牌积累和实力提高，该公司在 2003 年终于涉足方程式竞速游戏，不过他们依然采取迂回策略，新作模拟的是美国 IRL 赛车，早在 3 年前，该公司还曾尝试开发福特方程式，可以想象在不远的将来，我们很有可能玩到这家公司开发的"迈克尔·舒马赫 F1"。

《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》的改进空间仍然很大，例如拉力模式有待丰富，车型需要扩充，分站赛的数量也应增加到与 WRC 一致的程度。此外，这个游戏系列能否发展还需仰仗另一个要素，那就是刚刚加入世界拉力锦标赛的雪铁龙·赛纳 WRC，麦克雷今年已转会至该车队。要知道，一辆性能低劣的赛车不可能辅佐车手夺得年度冠军，而一个走下坡路的形象代言人也不可能带动一个品牌的长远发展。目前的麦克雷正处在"重振雄风"和"日趋没落"的十字路口，雪铁龙·赛纳 WRC 的性能直接关系到麦克雷以及《柯林·麦克雷拉力Ⅳ》能否续写辉煌。近期，笔者随《中国汽车画报》测试了刚刚登陆中国的雪铁龙·赛纳民用版，测试包括 0~100 公里加速、时速 100 公里制动、最高车速、中途加速、绕桩和麋鹿试验，该车动力强劲、操纵灵活，不失为一款出色的拉力原型车。

拉力赛是一项危险的运动，但柯林·麦克雷却通过高科技手段使每个车迷都能"安全"的感受这项运动。《柯林·麦克雷拉力Ⅲ》体现了柯氏对汽车运动的最新理解，一个车手可能被车祸夺去生命，但他的作品却能够与世长存。■

**Colin McRae Rally 3**

图像表现 ■■■■□　创意 ■
音乐音效 ■■■■■　拟真度 ■■■■
操控 ■■■■■

| | |
|---|---|
| 出品公司：Codemasters | 3D声效卡：DS3D |
| 国内发行：[illegible] | 多人游戏：不支持 |
| 发行版本：3CD WinAll | 操控方式：键盘 方向盘 摇杆 |
| 游戏类型：运动（SP） | 上市时间：2003.6（PC版） |
| 3D加速卡：D3D | 官方网站：www.codemasters.com |

最低配置：PⅢ 750/128MB 32MB显存 DX9兼容声卡 3.5G硬盘
推荐配置：PⅣ 1.4G/512MB 64MB显存

★★★★

colin mcrae rally 3

# 国家的崛起

## Rise of Nations

## 从点到面的进步



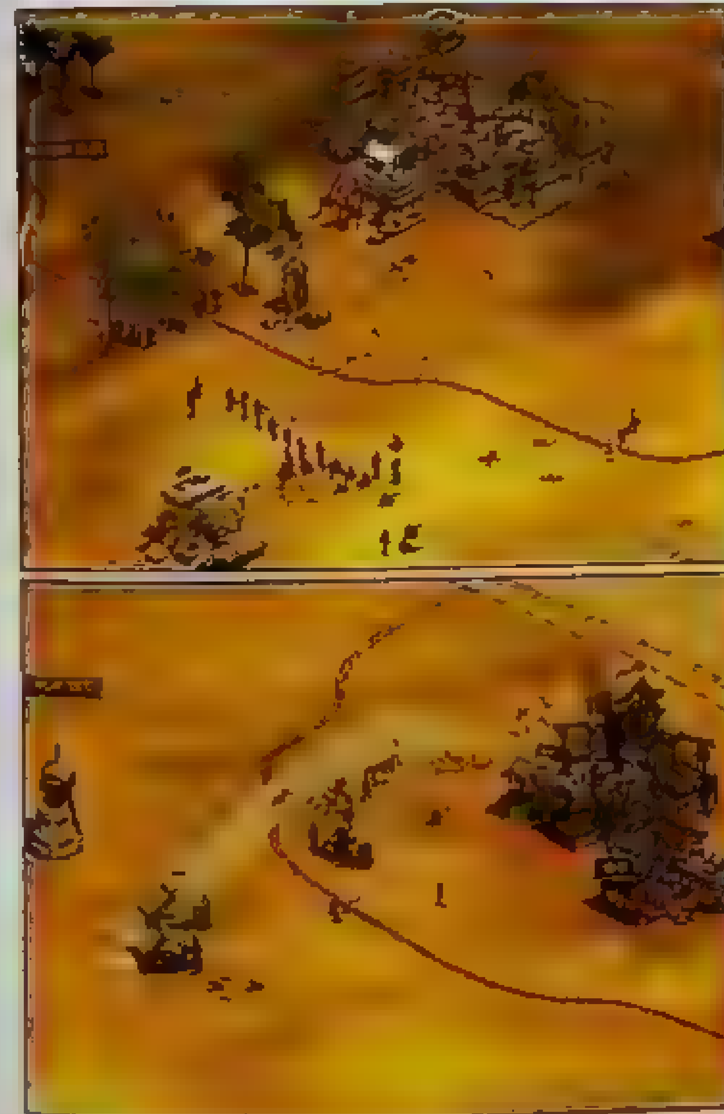
优 点：克隆之中有新意，战略平衡性极佳

缺 点：画面水平勉强及格，单人模式缺乏趣味性，音效也不是太好

如果不是因为恰逢罕雪的大作推出，《国家的崛起》(Rise of Nations，后文简称 RoN）也许会独占这个炎热的夏天，但无论怎么说它仍然是近期 RTS 舞台上当之无愧的焦点。这款游戏里可以看到很多经典大作的影子，从《帝国时代》(Age of Empires)、《文明》(Civilization)、《地球帝国》(Empire Earth) 到《幕府将军》(Shogun·Total War)，玩家总能找到一丝似曾相识的感觉，究其原因要归功于此游戏的主制作者——布莱恩·雷诺兹，此君曾是业界大腕席德·梅尔的搭档，他参与过《文明》和《半人马阿尔法星》(Sid Meier's Alpha Centauri）的开发，后离职自创 Big Huge Games 公司，开张第一作就是这款 RoN。

RoN 与《神话时代》(Age of Mythology）分流了"帝国时代"的追随者们，与 Ensemble 工作室打造的《神话时代》不同的是，RoN 走了一条截然不同的道路。18 个民族、八大时代、百余种单位的设定也许谈不上有什么新意，原子弹也是《地球帝国》里已经有了的，征服世界模式下的棋盘回合制几乎完全模仿《幕府将军》。但抛开这些花絮不提，认真研究过它的玩家会发现，这款游戏很大程度上更像《文明》，它从席德·梅尔的大作中吸取了大量养分，尤其国境概念被提升到一个全新的境界。国境概念是 RoN 的最大特色，无论是经济发展还是军事征伐都和国境范围密切相关，玩家可在画面上清楚地看到自己的国境线。如何扩大己方疆域，蚕食敌人的控制范围是本游戏通向胜利的关键，随着时代进步和城市规模的提升，国境线会不断自行向外扩张，但这种扩张的速度显然不及直接攻城略地来得快，于是战争就这样在双方国境线的交错摩擦中拉开序幕

国境概念的核心是城市，城市的升级可带来国境范围的扩大，但附属建筑的数量限制导致了城市扩建的必然。如果需要更多的粮食、木材、铁矿或知识点数，你只能建新城市，然后才能修建更多的农田、放牧场、矿井和大学。在此之前的绝大部分 RTS 中，修建的新基地只不过是扮演资源采集站的角色而已，很多时候玩家根本不需要第二座城市就能赢得胜利。但在 RoN 里，你不仅需要第二座城市，而且是越多越好。战争是经济实力的较量，当城市数量像雪球一样越滚越大，你统辖的国土范围会越来越广，最终的胜利也将在地平线上向你招手。在这款游戏里，能在最短时间内升级到某个时代并不意味着胜利，初期奠定的雄厚经济基础才是未来胜利的入场券。很高兴能够看到一款即时战略游戏不再是比谁点鼠标更快的巧手大赛，当笨拙的新人能够凭借智慧逃脱劈头盖脸的蹂躏时，游戏的乐



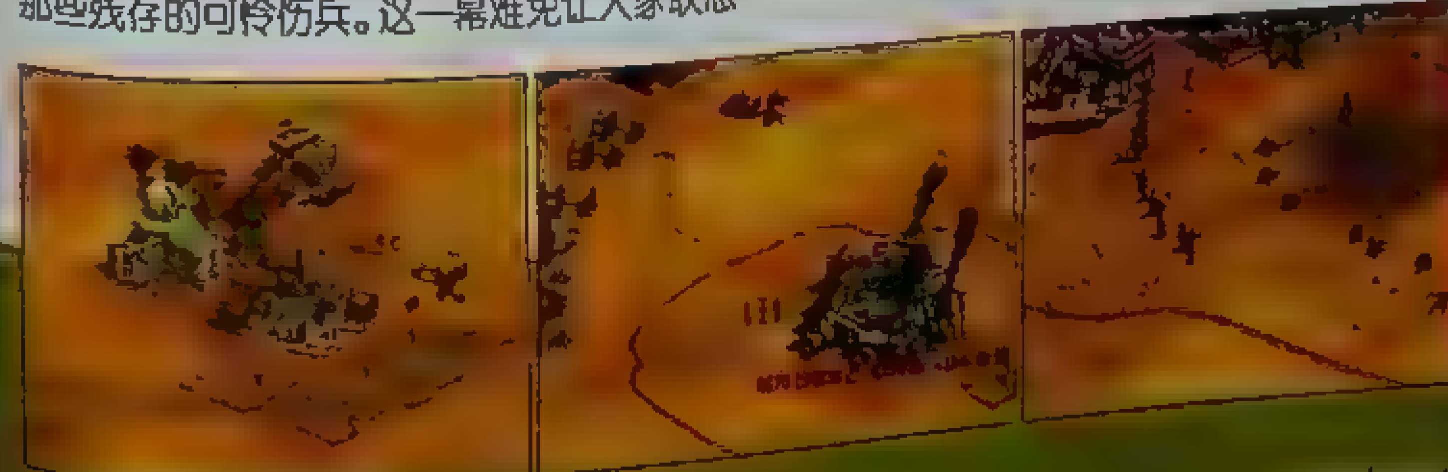
趣也将在他们心中萌发，相信会有更多的菜鸟，甚至是《文明》的忠实玩家都会走进这个世界。由此可以看出，RoN 在游戏均衡性上的设计无疑是非常成功的。

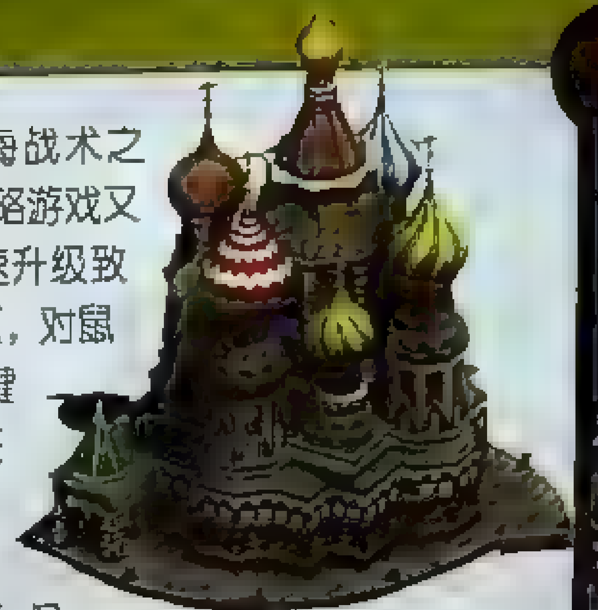
从军事战术的角度来看，国境概念也为 RoN 开辟了一片新天地。入侵敌方领土后会遭到持续的消耗伤害，这大概是国境概念在军事方面最明显的体现，习惯了黑暗时代快攻的老玩家们会非常郁闷地发现，自己砸锅卖铁拼凑出来的早期突击部队踏入对方国境后生命值居然在不断下降，等好不容易冲到对方城下，射击精度奇高的防御塔三下五除二就摆平了那些残存的可怜伤兵。这一幕难免让大家联想



到拿破仑远征莫斯科的惨败，与现实相符的是，游戏中的俄罗斯文明也具备了相当高的国土消耗伤害优势，任何敢于进犯其领土的敌人都要冒很大风险。一句话，这不是一个适合早期快攻战术的游戏，除非你的对手是个 RTS 的超级菜鸟。不过面对成群的防御塔，即使是微操作技术精湛的职业玩家也未必能讨得多少好处。

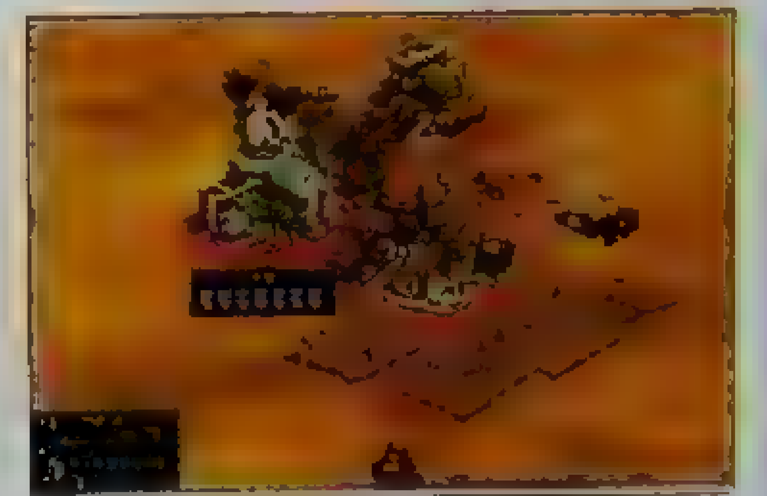
国境争夺的本质体现为城市攻防战，城市的重要性决定了它必将成为争夺的目标，但玩家们也不必抱怨游戏过于强调防御，这个世界上没有绝对固若金汤的堡垒，进攻方除了原子弹外还有轰炸机，还有远程重炮和补给车，甚至还有终极武器——城市！攻击和防御只是目标，在实践中它们完全可以互换角色，如防御方先行主动出击，将敌人的攻城部队直接击溃于集结点；而进攻方也能在边境修建城市，通过寺庙等附属设施把国境线向前推移，直到己方远程攻击单位能在国境线内够到敌城。当然这些战术都需要足够的时间和兵力，通常情况下，如果没有数量上的绝对优势，长途奔袭的攻城方大都只能扫兴而归。即使苦战之后打下敌城，也需要两分多钟的同化期才能完全攻占，这段时间完全足够让对方发起大规模反扑。如果经过一场恶战就轻松易主不但不符合真实情况，也体现不出战争艺术的复杂性，Big Huge Games 在设计上的良苦用心由此可见一斑。





继人海战术之后，即时战略游戏又走入了快速升级致胜论的误区，对鼠标和快捷键的熟悉正在取代对整体局势的分析和判断，但后者却是所有策略游戏的真正魅力所在。长期以来，一直有一种说法认为即时战略游戏的繁荣已经走到了尽头，但 RoN 却报以这些自欺其人的悲观论调一记响亮的耳光，尽管这款游戏带有浓厚的克隆色彩，但 Big Huge Games 公司在借鉴和模仿之中大胆另辟蹊径的做法却不得不令人佩服。国外某知名游戏网站对 RoN 的评论中盛赞其为"属于未来的 RTS"，这就是指它从根本上改变了 RTS 的战争性质，说得通俗一点就是从点到面的进步，经济建设、科技发展和军事斗争等点因素都通过国境概念被综合为一个面，敌我双方围绕战略要地或城市重镇的战斗虽然看似对点的争夺，但这种对点的争夺仍然是为了扩大国境这个面因素，只有不断扩大国境才能保证最终的胜利。

看到这里，玩家们不难明白，虽然 RoN 模仿了多款大作，但它更有资格被称为《帝国时代》和《文明》联姻的产物。在此之前，即时战略游戏和回合制策略游戏一直被当作是互不相关甚至是对立的两种类型，但在 RoN 中它们终于实



现了近乎完美的统一。虽然 Stainless Steel 工作室的《地球帝国》也在努力朝这个方向迈进，但布莱恩·雷诺兹等人明显要技高一筹。作为《帝国时代》的两大传人之一，RoN 对硬件要求并不高，因此游戏画面细节效果较差，但这却保证了更多低档配置的玩家也能一睹芳容，拥有超高的人气值后，Big Huge Games 这个名字也许会成为明天的金字招牌。■

**Rise of Nations**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 图像表现 | ■■■■ | 创 意 | ■■■■■ |
| 音乐音效 | ■■■□ | 耐 玩 性 | ■■■■■ |
| 操 控 | ■■■■□ | | |

| | |
|---|---|
| 出品公司：Big Huge Games/Microsoft | 3D声效卡：DS3D |
| 国内发行：未定 | 多人游戏：支持 |
| 发行版本：英文版1CD/WinALL | 控制方式：键盘 鼠标 |
| 游戏类型：策略[ST] | 出品日期：2003.5 |
| 3D加速卡：D3D | 官方网站：www.riseofnations.com |

最低配置：PII500/128MB、16MB显存、4速光驱 800MB硬盘

推荐配置：P4 1GHz/256MB 64MB显存

★★★★



# 张洋

我和张洋是通过电脑认识的。

那时我是年轻单纯的女孩子，就因为答应室友在凌晨时帮她们申请在2001 年已经不大容易得到的 QQ 号，自告奋勇地要去上通宵网。于是她们为我找来张洋：“张洋每星期都上的，跟着他吧，一个人上别出事了。”

于是那个坐在后面一脸懒洋洋的男生漫不经心地对我们说：“好啊，那么，晚上 8 点见。”

我披着刚刚洗过的头发，在水珠的滋润下发色显得意外的黑，洗发水的香气有一种迷离暧昧的气息。我看着那个有些懒散的男生，我的眼睛漆黑明亮。我想我是美丽的。

一整个晚上我都有些无所事事。盛夏的风隔着网吧淡黄色的花布帘子不疾不缓地吹过，我的手始终被汗水浸得湿漉漉。我有些恐慌地看着张洋娴熟地玩着他的网络游戏，不停地劝我吃那些他买的零食，教我如何去可乐吧打在我看来无聊透顶的雪球。我想我不太适合这个环境，这个在深夜还充满着欢声笑语，还有一群人兴奋无比的地方。就象我身边的张洋，这个在白天坐在教室后排浑身散发着散漫气息的男生，在网吧的深夜，竟然是这么的生动和活跃。而我只是一个来申请 QQ 方便上大学后同学之间联系的女生，我从那天晚上才开始知道，原来网吧里的电脑不只是用于聊天的。

如果我说我从那个晚上开始有点喜欢张洋了，看文字的你们定然会觉得我是个不可思议的女孩。是的，不可思议。我就在那个我无所适从的火爆热闹的地方开始对叫张洋的男生有好感。

就因为他一晚上拼命地让我吃他带来的零食，一晚上除了玩他的网络游戏，还担心我是否觉得无聊会睡着而使出他所有的本事来为我介绍他认为好玩的网站，而当凌晨我终于不小心睡去的时候，他给我搭上了一条网吧里的脏兮兮的毛毯。

清晨我们从网吧里出来，清冷淡薄的空气迅速围绕在我们的四周。我恍惚觉得昨夜在网吧里温润潮湿的生活是我做的一个梦。

后来我披着洗发水的苹果味道尚未散去的头发急匆匆地穿过校园，抱着一大摞书籍认真地参加各种各样的讲座和会议，偶尔到学校的机房和在别的城市上大学的同学在 QQ 相遇，我的生活认真充实。然后我遇到张洋，这个带我去生平第一次通宵上网的男孩子，这个让我去疯狂和浑噩了一夜的男孩子，用一种近乎残酷的灿烂笑容对我打招呼：“好啊，真用功啊！”

于是我在明亮的阳光下微微地翘起嘴角。张洋有着一张使我无法拒绝的脸庞，是所有这个年龄的男生拥有的一种灿烂和青春。在他身上，我嗅到了绿色和生机的味道，简单没有城府。张洋有明亮清澈的眼睛，有整齐洁白的牙齿，有黝黑健康的肤色。他就站在初秋的阳光里，穿着一件火红的肥大毛衫，对着我随意而开心地打着招呼。我所有的落寞坚强在他明朗的笑容中轰然倒塌，我听见所有的天使在我身后齐声歌唱，她们说我终究会爱上这个男孩子，这个酷爱游戏喜欢泡在网吧里的男孩子。

后来张洋多次问我是在什么时间什么地点喜欢上了他，我就反复回忆这个令我感到曼妙美好的场景。就那么简单的一个招呼，就注定了我的爱情。

张洋会很开心地笑：“要知道你那么早就喜欢我，我就坐等着你来追我好了。”他的眼睛弯成月牙，亮晶晶地泡在一潭深水里，闪闪发光。

是的，闪闪发光。男生张洋就那么闪闪发光地照亮了我的生活。

他会带着我去上网，坐在我们上过通宵网的两台电脑前。我仍然喜欢披着那保留了洗发水气味的头发，它们顺从地滑在我胸前。它们发出的暧昧颓靡气味围绕在我们中间，久久不散。

张洋玩“石器时代”，操纵一个有着淡蓝颜色头发的远古男孩，拿着一根木棒，威风凛凛的样子。他和他的坐骑做各种不同的动作给我看。他的雷龙干净利落地甩脖子倒下，却露出小小的心不甘情不愿的牙，我一阵忍俊不禁。张洋坐在我旁边得意地指挥着他的家族他的联盟，玩得兴起的时候就顾不得我。我所有的好朋友都在 QQ 上变暗了的时候，我看到张洋还在兴高采烈地玩着他的游戏，我开始变得焦虑不安。我已经无事可做。

我呆坐在张洋的旁边，希望他能察觉到我的感受。他只要转转头，就可以看到我无所事事和焦急的神情。可是张洋始终没有，他早已沉没到他的网络游戏中去了。他的眼睛依旧漆黑明亮，依旧闪闪发光，但是他照耀的不是我，是他中意的“石器时代”。

我终于起身准备先走，还盼望着张洋和我一起离开这个我不适合的环境。但最终我失望了，张洋始终只是兴奋地运用各种战术与不同的人 PK 而已。

于是我不再陪着张洋去网吧。

但我想他仍然爱我。

我在寂寞的时候会回忆遇到张洋时的那个晴朗的天气，我会回忆张洋的那个简单亲切的招呼：“好啊！真用功啊！”；我会回忆张洋约我时略有些羞涩的表情和动作；我会回忆张洋在落下流星雨的海边对我大胆的告白；我会回忆那时我心里的花怒放到了什么程度。

于是我会露出恍惚迷离的微笑，安静地等待着张洋放弃玩游戏而找我，安静地听着宿舍里电话的声音。我固执地认为终究有一个电话是找我的，终究有一个电话是来自那个闪闪发光的人的。

但是没有。

在星期六晴朗的天气中，阳光像金水一样到处流淌的天气中，我洗干净了衣服，洗好了头发，让它们发出花朵盛开的芳香气息。我安静地等待着张洋约我——我们已经计划了很久的假日旅游。

但是没有。

室友们一个一个欢声笑语地回来。她们刚刚去逛街，五个鲜花一样的女孩子是怎样的一种风景，五个女孩子一道逛街是怎样的热闹融洽。但我偏偏没有参加她们而安静地坐在宿舍里。阳光慢慢地变淡，天空的颜色慢慢变得厚重。我终于拉开门走了出去。

头发早已变干发枯。我的发质其实是很脆弱的，干燥的头发永远无法披在肩膀上；但是今天我仍然让它们随着晚风乱飘乱荡。



我知道张洋在哪里。他在平常时候是不肯在宿舍多呆一秒的。

当我推开网吧的门，一股糜烂的气息扑面而来。

正是网吧的晚饭时间。电脑桌上净是吃后剩下的快餐盒与一次性筷子。许多男生抹着油腻的嘴打着臭烘烘的饱嗝忙不迭地玩着反恐、传奇。我在一个角落里找到了一天一夜没有回宿舍的张洋。

他正在匆忙地吃饭，吃的是简单的大米茄子。他吃了一嘴的菜油，却顾不得擦，我知道他现在忙着玩他的 CS。他只有被打死的时候才顾得上扒拉几口饭。

我在背后看着他，心里盛满了疼痛。

这就是我要的爱情吗？在嘈杂喧嚣的网吧里大口地吃着盒饭玩着 CS 的男人？

他依旧穿着他的红色毛衫，那颜色在网吧昏暗的氛围下显得黯淡无光；他青筋暴露的手敏捷老练地使用着鼠标，那双经常抚摸我脸颊抚摸我头发的手，那双有着修长手指干净指甲的手，现在正油腻腻地握着鼠标。我想那东西定然比我更多的得到过张洋的抚摸。他的眼睛充满了疲惫的血丝，不再闪闪发光。我站在张洋背后，感到一阵无边无际的失望。

我要的爱情是在晴朗的假日坐在宿舍里等他，然后在晚上推开这颓废糜烂的网吧来找他？看他在灯光下狼吞虎咽同时还要不时的打死几个“警察”？

“张洋……”

他微微回了回头，没有看到我，于是不耐烦地说了句：“干吗？”

“还不回去吗？你在这里一天一夜了。”我不知道今天我的声音为什么这么平淡和冷静，难道屡次爽约的不是这个坐在我身前的人吗？

是谁经常不上课去玩网络游戏然后让我替他作假？是谁只要是约会就拉我去他熟悉的网吧让我傻傻地呆坐半天？是谁说好了去这里那里玩到时候仅仅是一个虚拟的“任务”要做又中途变卦？是谁让我伤心地哭泣？是谁让我悲凉的失望？

不是这个坐在我身前的人吗？

我看着张洋，我已经这样站在他背后两年。

两年前，我跟张洋去上了一次通宵网，两年前我无可救药地爱上了张洋，两年前我惶恐地推开网吧的门离开，到现在已经两年。我越来越力不从心。现在我站在张洋的背后，终于开始意识到我是打不过电脑的。

张洋爱电脑胜过爱我。

张洋爱游戏胜过爱我。

那么他当时为什么要跟我打招呼？那么他当时为什么要在灿烂的海边说“我喜欢你”？那么他又为什么总是在网吧里深深地玩游戏？那么他又为什么几乎不在明朗的天气下和我出去？

我记得刚开始的时候我会伤心委屈的哭。只要我一哭，无论张洋在做什么，都会慌张害怕地停止。哪怕他好不容易攒钱买了杆“狙”，哪怕他好不容易来到了“龙城”要练级，他都会停下一切来到我身边哄我，用修长的手指擦掉我的眼泪，用柔软温暖的手掌摸我的脸，用他漆黑明亮的眼睛愧疚地看着我，用他低沉沙哑的令我熟悉的声音说：“肉肉，对不起。”

于是我会原谅他。原谅他的一切。我想他就算什么都不管不顾课也不上试也不考他总是爱我的。我仅仅希望他能在节假日和我出去走走，看看海边小城的蓝天，嗅嗅那甜蜜流淌着的阳光的味道；我仅仅希望他能揽着我自豪地行走在人群中，在夜市上买五毛钱一块的烤地瓜给我吃；我仅仅希望我能得到他的关心和体贴，我生病的时候不是一个人到医院里打点滴，我失落的时候不是一个人在图书馆疯狂地看书没有人听我诉说，我寂寞的时候不是只能在宿舍里呆呆地等着几乎不会打来的电话……

我是个要求很低的女孩，我仅仅是希望张洋能陪陪我，让我有恋爱的感觉，让我知道有人在疼我，热心热肺地疼我。

两年来我得到的却是越来越多的失望与等待。我真的不明白仅仅是一个虚拟的网络游戏，就令我深爱的张洋丢掉了一切。他随随便便地旷课他动不动就缺考他成绩单上的数字总是那么惨不忍睹，但是这些都无法让张洋有在游戏里得不了“称号”无法提升阶级一样的郁闷。

然后我不再哭泣，我开始用恶毒的语言攻击他，希望他能够为了我而改变。于是我们有了越来越多的争吵，我口不择言地讽刺着他的那些堕落和放纵的地方。越来越多的争执使我们的爱情象一片碎玻璃切割着两个人的神经。我们激烈的吵架，又飞快的和好。我知道我离不开张洋，张洋还爱着我，但他也爱着“魔力宝贝”，爱着他花了很长时间练出的虚拟人物。

就为了张洋曾经对我的好，我会疼痛而寂寞的回忆着。我是那么的爱他，即使他一天中有18 个小时都泡在游戏中。就为了那些短暂却美好的回忆，每次吵架争执都是我虚弱地妥协。我无法离开他，张洋是我逃不掉的宿命，即使他所有的周末都会用来通宵玩网络游戏。

于是我经常一个人在春天的海边回忆我的爱情。校园里的迎春花开了，轰轰烈烈的小黄花开放得摧枯拉朽。我的头发仍然带着苹果洗发水的气味，它们已经很长了，在春日的大风中互相纠结，上下翻飞。我一个人坐在海边，仔细地怀念我两年的爱情，这段爱情还在延续着，像我的头发，脆弱地互相纠缠，无法停止地疯长。

张洋曾经在球场上与我一同打着网球，他有修长的手臂和细长的腿，他奔跑起来的姿势是那么迷人，他的气息是那么令我感到亲切；

张洋曾经和我在一个教室里上课，他专注读书的表情是那么的孩子气和认真，他低垂的眼睛有着长长的睫毛，他写出来的字是那么的别扭却令我感到熟悉和温暖；

张洋曾经带着我上网，他揽着我的腰自豪地给我看他在网络社会里创下的骄人成绩，然后我们同时心满意足地离开；

张洋曾经在这片海边，用有力的手臂环绕着我；在满天飞快坠下的流星雨中，对着我的耳朵轻轻地说：“我喜欢你。”

张洋曾经在一个有着明朗阳光的午后打电话给我，用他特有的沙哑嗓音约我出去吃冰淇淋；

张洋曾经在阳光下对着我微笑，然后向我打招呼：“好啊！真用功啊！”

我记得所有的这一切，我永远听见我身后天使们的放声歌唱。那时候我是幸福的——虽然这幸福是那么的短暂。

我愿意在春日有大风的海边仔细小心地回忆，带着寂寞和疼痛。我知道张洋仍然在他的网络世界里神游，偶尔他会给我打电话，他会兴高采烈地告诉我他今天又升了几级他找了一个极品的“魔龙”他又“卖”了多少鞋子赚了多少魔币……我握着听筒只有茫然的微笑。张洋永远不会懂我，永远不会明白并不是所有的女生都可以这样等着他，在他打电话兴奋地说她永远不懂的网络游戏时，还会露出茫然迷离的微笑……

两年的时间很短，却足以让一个人变老。

两年间张洋有一个女朋友，但却并不怎么和她在一起；两年间我有个男朋友，但他用在电脑上的时间比陪我的时间多了很多倍。两年间我的头发长得无法再简单地把它们用橡皮筋扎在一起，我只得让它们披散开，象女巫的头发一样在大风的天气里随处飘荡，脆弱敏感，气味潮湿颓靡。

两年来我又一次站在张洋的背后，看他手忙脚乱地延续着他在网络游戏中的得意生活。

这一次却是难得的平静。

也许我不应该再这样傻傻地等一个爱“魔力”胜过爱我的游戏疯子。



这样想着，知道可以解脱，心里却都是疼痛和不舍。我还爱张洋，虽然我不知道张洋到底有哪里值得我爱。

我看着张洋在反恐中又一次"死亡"时转过头，瞳孔里发出光芒。

"肉肉，你什么时候来的呀？"

他是那么的单纯，他的眼睛里满是兴奋。他丝毫不记得他和我在一个月前计划好这个星期六去邻近城市玩一天的计划。他匆忙地扒拉着大米茄子，一边从满嘴的菜中找出条缝隙含糊地跟我说他的战绩如何如何。他仍然在那里热热闹闹地玩着，跟其他的男生一样得意的大声吆喝。让我继续在他身后站着，疼痛和悲凉的站着。

我终于下决心和张洋说清楚了。虽然两年来我有过无数次的决心，但是我从来没有下过狠心。即使他是全专业成绩最差的学生，我仍然陪在他的身边，在考试时战战兢兢地帮他作弊。但是我仍然比不上他连饭都顾不得的电脑，网络，反恐，魔力……

我一把擦去即将夺眶而出的眼泪，用我能够发出的最冷漠的声音对这个让我又爱又恨的人说："张洋。我想我们就这样吧。我不会再来找你了，你可以好好玩你的游戏了。"

我一个字一个字地迸出来，花了很大的力气，心里是一种难以名状的疼痛。我还记得张洋灿烂的笑容，我还记得那对照亮我生命闪闪发光的眼睛，我还记得那个浪漫的深夜海边……张洋对我的好随着我冷酷无情的这些字一点一滴的蹦进脑子，我知道我肯定又流出了眼泪。

张洋象以前那样停下游戏，结帐下机。他拉着我的手走出网吧，然后听我难以抑制的哭泣。

"肉肉，对不起。我们明天去，好不好？今天答应别人了要去挑'龙城战队'的。"

"又是这样，总是这样！总是答应了谁谁谁去干这干那！总是说好了卖谁谁几个什么什么破烂！你在网络里对不认识的人那么守信，却总是伤我的心！"

我开始歇斯底里。我在独处的时候总是有着清醒的头脑，我却永远记不得那些张洋需要时时去挑战证明自己"实力"的若干战队，我也永远搞不懂他在虚拟的游戏中做的种种"任务"。我的头发在黑夜中上下飞舞，它们紧紧的纠缠，散发出颓靡的气味，将我们包围。

然后我伸出手臂狠狠地咬下去，咬得我浑身颤抖。安妮宝贝说，如果你感到心中痛苦，可以咬住自己，痛苦可以转移，存活出现理由。

张洋心疼地捧着我的手臂，眼睛里充满了不舍和愧疚。"肉肉，你干什么？你这样我心里好难过……"

"你会难过？你懂难过？你最难过的就是刚去"龙城"练级就掉了线！你拉倒吧！算了！你去玩你的魔力吧！干吗在这里假惺惺！"

"肉肉，你别这样！肉肉，我学习不好，我什么都不如你，我除了你什么都没有！你还要我怎么办呢？我只有玩游戏的时候心里才会不那么失落！你懂吗？肉肉，你知道我的感受吗？我只有在玩游戏的时候才会觉得我还有优越感……"

我看到悲伤的眼睛，长长的睫毛，我感觉到热热的吻在我的伤口上滑过，我所有的愤怒怨怼在顷刻间消失无踪。我又听见了那些天使的歌唱，她们说张洋是我的宿命，他安静的呆在我的掌心，我逃脱不掉。

我开始享受一整个星期的快乐，我开始尝试帮助张洋补习他落下好多的功课。张洋不再没日没夜的上网。他会小心地疼我，细心地呵护我，他陪着我逛街，看我在一群花裙子中开心的微笑；他跟着我上自习，我让他做各种各样的模拟题准备应付即将到来的四级考试；在夏日的夜晚，我们走在松软的海滩，脱了鞋子拿在手中打对方的屁股……

我们在一起两年多，还会继续在一起。张洋不再上网上得无法无天。张洋知道珍惜我，我重新细细地修剪头发，让它们适当地披在肩膀，我将它们洗干净，它们散发着花朵盛开的潮湿芳香。我看见我明亮的未来，我看见张洋开心灿烂的笑容，象以前一样闪闪发光地照亮我，我对那些天使说我会和张洋在一起。

我在考四级的前一天晚上准备好纤细的铅笔，流利的自来水笔，我等着和张洋一道去考试。我知道张洋需要我，我要给他勇气。我要让他知道虽然他落了那么多功课，但他仍然能够顺利地过了四级，只要他和我在一起。

我在清晨微微见明的天光里睁开眼睛，揣着幸福细腻的心情等待着张洋的电话。他昨晚跟我说他会上最后的一次网，跟他的兄弟们交代事情，然后他在早晨叫我一块去考四级。

我披着柔软漆黑的头发安静地等着那个令我愉悦的电话，一直等到室友们都急匆匆地离开。我开始感到恐慌。

张洋不会欺骗我的，不会再伤害我的。他跟我说好的，他说他从今后要好好学习，因为开学他就大三了，他说他要考过四级，不然以后很难再考过，他说他以后会经常陪着我……他说了很多，他说的我都相信。

但是张洋你为什么还不来呢？我已经为你准备好了文具，我已经为你洗干净了头发，我已经为你准备了足够的信心和勇气，可是张洋，你为什么到现在还不给我电话呢？

他睁着布满血丝的眼睛疲惫地对我说："肉肉，昨天上了一宿，我太困了。"

我感到所有的血液都停止流动。我无法呼吸，我动也动不了。我就那么定定的看着这个蜷在一团被子里睡在椅子上的男人。

那个男人继续说："肉肉，四级以后有机会过的。先让我睡一觉……我太困了……"

然后我感到一阵疏离陌生的气息。我和他的距离在慢慢地拉远，拉远。

我通过电脑认识张洋。

我在上通宵网的时候爱上张洋。

然后我在两年的时间里有过痛苦而寂寞的回忆。

我真的相信张洋会为了我而改变。

我天真地为他削好了铅笔。

我自信地坐在宿舍里等待。

但是现在当我大汗淋漓的出现在网吧里时，我怎么也不肯相信我会真的在这里找到这个疲惫的张洋。

我终于转身离开。

我改变不了张洋，我改变不了一切。张洋为了他的网络游戏，可以放弃很多东西。

我无法将这样的人拉开，即使那是我的深爱。

我不知道考官为什么会让我这个迟到了20分钟满脸泪满头汗的人进入考场。

我不知道整个考试过程中我都干了些什么。

我就坐在那里，眼泪不停地流下来，象小溪一样，我听到了哗哗的声音。我根本不知道为了什么。是为了张洋没有来考试？是为了张洋不在乎我对他做的一切？还是我的眼泪睿智地告诉我：我和张洋已经到了头？我不知道，我什么都不知道。我就坐在四级的考场上，让眼泪汹涌的流出，哭得整个世界一片模糊。

后来我想，那是我第一次知道了什么是绝望。于是我就旁若无人地绝望地痛哭。

走出考场我觉得天地一片虚无。我不清楚张洋为什么会变成这样。

我还记得听他自豪地说起他在高中时是怎样的优秀，我的记忆里还保留着那个阳光灿烂的张洋给我的微笑与招呼。我不清楚为什么网络游戏会使张洋变成一个蜷在一团被子里肮脏疲惫的男人？

许许多多的男生在走路时大声谈论着极品装备、AK、AWP之类之类，许许多多的男生在周末拉帮结伙的通宵上网，他们在一个夜晚反复对着某种敌人砍来砍去，以便练成很高的级别来炫耀自己的成绩。他们在大学时都干了些什么？仅仅是如张洋一样没日没夜地玩着他们的网络游戏？在一个虚拟社会里练成天下无敌然后在现实中失去所有的一切？

我就在那个明晃晃的大太阳下汗流浃背地哭泣，哭得将心里所有对张洋的记忆都摔成了白花花的碎片。我想我终于可以清醒地解脱，我终于不再听见那些天使蛊惑的歌唱。

后来我有很长时间没有看到张洋。一个人的时候还会怀念张洋对我的诸般好处，我还记得在刚喜欢他时对他名字的好奇。我在"古狗"上寻找"张洋"这个词条，会发现20多篇有关"张洋"的连接，我还曾经对着一个名叫"张洋村"的地方大笑出了眼泪。现在这些对于我来说就象是经历那个通宵网一样恍惚潮湿的一个梦。叫做张洋的男孩子有成百上千，我经历了其中的一个，然后带着我痛苦的记忆离开他，在刮大风的天气披着湿漉漉的头发想他。

他在灿烂的阳光下曾经无比青春无比活泼地微笑："好啊！真用功啊！"■（文/小D）





# 影舞者

五·一"节的时候，身在异地的朋友打来电话诉苦：病魔围城，人人自危，所有网吧都闭门谢客，再也找不到人陪他去联机玩游戏了，只落得形影相吊。老战友这么一说，我也顿觉失落。回想起过去在学校的日子，每每一声号令，便倾巢而出，捉对厮杀，而今各奔东西，刀兵入库，可他还是痴心不改。我说你上网找人较量便是，他说没装宽带；更何况知己难求，实在不愿意和陌生人纠缠。我听了更加不忍，是啊，过去我俩常一起玩《英雄无敌》，那种战棋类游戏非常耗时，非常需要耐心，而我俩高山流水，其乐融融，怎奈如今时光不再。

放下电话，我黯然。辗转一圈，取出深藏抽屉的光盘，装上删除已久的游戏，和电脑勉强玩了两把，就算是在远方默默陪朋友一回吧。不过和AI过招实在无趣，蹂躏电脑一番之后，我草草收兵。

过了几天，朋友又打来电话，劈头就说："我找到知音了！"

我惊喜地问："真的吗？是谁啊？"

"早就该想起他了，相逢恨晚……"

"到底是谁？我认识吗？"

"认识认识，你绝对认识，"朋友继续卖关子，"他太了解我了，比你还了解我！"

"你倒是快说！"我又羡慕又嫉妒。

"他和我有相同的爱好，相同的智商，相同的高尚品质，相同的可爱弱点，我们简直就是绝代双骄！"

"你臭美！"

"我们是真正的旗鼓相当，战略、战术如出一辙。我们是真正的知己知彼，每一步考虑都在对方意料之中。我们的比赛绝对公平，无需裁判，谁也不会去作弊。我们是真正的知音，虽然战斗无比激烈，但彼此从无丝毫嫉恨。如果他出现失误，我不但不会幸灾乐祸，反而会觉得遗憾；如果我要试验新战术，他就会主动配合，不厌其烦。我们之间其实体贴无比。"

"你不是在说你找到女朋友了吧？"

"他随叫随到，而且奉陪到底。"

"有这么好的人吗？你吹牛！"

"但有时候我们也觉得苦恼，因为彼此太了解，以至于有时一局比赛就像太极推手一样绵绵不绝。不过最终都还是会决出胜负的，此时，他的胜利就是我的胜利，他的失败也是我的失败，我们一起分享，一起总结……"

"你再不说是谁我就挂电话了！"

"我把他介绍给你吧，你也可以找他较量！"

"行啊，快说！"

他悄悄地说了出来。天耶，果然是个天才，我怎么就没想到呢？

真的，世上再没有第二个比"他"更了解我的人了。我放下电话，立刻发出邀请，而"他"飘然而至——

我启动游戏，进入多人游戏菜单，开始比赛。我俩坐在一起，你来我往，而电脑前却仍然只有一个身影，因为他就是我，我就是他！没错，这是战棋类游戏，我选择的是热座模式，在这种模式下，我是可以分别扮演两个玩家的，就像棋迷可以和自己拆棋谱一样。

我按回合计时器劈成了两半，这一秒是我，下一秒是"他"，彼此相斥相吸，意念交织，就仿佛是在和自己的影子跳舞，别有一番奇妙滋味。有一瞬间，我竟恍然不知自己是谁了，是我，还是我的影子？

这是一场一个人的战争，我竟和自己难分难解。如果我想发动奇袭，那么这将是一场公开的奇袭。如果他准备发动总攻，那么我也将做好决战的准备。如此这般，的确难分胜负。不过，毕竟此一秒之我非彼一秒之我，总有一方会运气不好或出现失误，于是另一方就赢了，但这胜利同样也是对方的。我就以这种奇怪的方式达到了"宠辱不惊"的境界。

稍歇，忽地回想起上初中的时候，曾流行一种"纸上大战"游戏——一张白纸，两人各据一端，用铅笔画上十辆坦克，然后开战。方法是双方轮流用铅笔芯抵住光滑的白纸，手指头按住铅笔另一端，瞄准对方目标，轻轻一按，铅笔便哧地滑出去，于纸上留下一道印记，如果印记恰好划过对方目标，那就算是"击毁"。这么简单的游戏，却让大家如痴如醉，一到下课便捉对厮杀。周末在家，我仍然兴致不减，竟一个人玩起来，把一张纸转来转去，同时扮演交战双方。我以为自己很无聊，但第二天上学时偶然对两个好友说起，他们竟心照不宣地嘿嘿怪笑，原来他们在家也是这么干的。久远的记忆于此时闪现，我不由心中一暖。

继续和影子跳舞。不知不觉，黎明的光线照了进来，我知道，影子舞伴离去的时候到了。

晚上，我给朋友打电话。他抢着问："怎么样，试了没有？名不虚传吧？"

我说："厉害厉害，让我都快得精神分裂症了。"

"你本来就有自闭症，可别赖我！"

"谁自闭？你现在天天就玩这个？"

"也不是天天如此，晚上一个人的时候也只好这样。"

"搞得像李白一样，那个'花间一壶酒，独酌无相亲。举杯邀明月，对影成三人'啊！"

"哈哈，我还'起舞弄清影，何似在人间'呢，不过影子武士确实是很好的陪练，永远都顺着我。有几个异想天开的招式我一直找不到对手来做试验，现在好了，有他合作，我又发现了不少游戏秘诀。"

我心念一动，叹道："什么时候咱俩能重逢沙场啊？"

他亦轻叹一声，道："是啊，你什么时候过来，咱俩再大战二百回合？"

"谁知道这病什么时候过去呢？"

"总会过去的。"

……

每一个周末，我的影子夜半至，平明去，一起在英雄的世界里起舞。就这样，一个多月过去了，昨天我们又通了电话。我们都为同样的消息高兴着，那就是非典疫情已经被控制住了，相信不久以后网吧也会重新开张。他说："怎么样，什么时候来上海？"我说："会的，会的，我已经练得出神入化了，到时候大战三百回合，叫汝丢盔弃甲！"他喊道："这可是你说的啊，到时候我们看谁丢盔弃甲！"说罢彼此哈哈大笑。

放下电话，我没有玩游戏，而是把许美静的CD放进光驱，听她动人的嗓音唱起那首《影子情人》。"这一季已结束，我也该走了。"听到这一句，我会心一笑。■　（文/单车上的骑士）

# 暮春之夜

我把满桌子的衣服、袜子还有打印纸消到一边，开始在我那一堆光盘里漫无目的地找。

《XX 破坏神 2》？我受够了没完没了地收集道具了，难道我们家衣柜里的那一大堆还不够吗？《X 剑奇侠传 2》？世界上哪来那么多的三角恋啊？《合 X 装备 2》？我是路盲好不好？连逛个商场都会把人弄丢，就别让我东跑西颠的了。《武林群 X 传》？一边去……等等，我用袖子擦干净光盘上的灰尘，把它塞进光驱。没错，就是这个。

“梦幻麻将馆”。当初买这张 D 版还真没挑错，一张盘有四个游戏，而且个个能玩，现在就连 Z 版四张盘一个游戏的也不见得能玩了，我用毛巾擦着脸上的血痕，心里乐呵呵地想。

安装时间 2 分钟，我下意识的看了看墙上还没被殃及的挂钟。已经是晚上 11 点半了，她能去哪里呢？回她老妈那去？不可能，结婚一年多了没有哪次吵架她跑回去过，就象我经常评价她的一句话：“别的什么可能不在乎，面子问题上小莉同志是绝不含糊的。”那多半又是去余婷那里了。她们是同学，毕业后又在同一家公司上班，感情好得不行。当初我追她的时候就是因为她那好朋友一个劲给我使绊子，害我费了好大劲。难怪她找不到男朋友，架子又大，脾气又差，眼光还那么高，我们家张莉原来也是好同志啊，都是跟她学坏了。

“梦幻少女写真版”？声音甜得发腻，样子就不敢恭维了。后面几个看上去还行，前面这第一个又黑又胖，可能是只有在梦幻里面看上去才象美女吧，呵呵。

我的麻将水平其实不高，上中学的时候曾经有段时间疯狂的打，后来自己戒了，以后就只有在电脑上偶尔玩一下，电脑上的麻将跟我们这里的打法有很大不同，什么大三元、大四喜我全不明白，就知道胡清一色、混一色和七对，不过也勉强可以对付了。张莉老是说我这种个性要不得，什么都是对付，毕业这么多年来就满足于下一个程序员，也没想着再考个研评个职称什么的，她自己是那种什么事情做就要做到最好的完美主义者，难道她不知道那样真的很累吗？

打了一个混一色碰碰胡，又打了一个清一色，轻松的赢下第一个“少女”……怎么？全身裹得像麻袋一样也叫“写真”？如果不是因为太晚，加上我买这张碟都两年了，我一定马上去退货！心里一激动，脸上被抓伤的地方又突突的疼，明天还不知道怎么让公司里那些家伙笑话呢。

摸着脸上的伤，我想六年前迎接新生舞会上的自己绝对不会知道有今天。那个傻小子眼里只有一个女孩，她低着头，羞红了脸，几乎是把手悬空了放在他的肩膀上，步子乱得一蹋糊涂。她的手指修长，手掌柔软，让人从心里生出一股怜爱。可是，她的九阴白骨爪是什么时候练成的呢？

现在怎么办？我看了看屋子，还是一片狼藉，算了，明天再收拾吧。要不接着玩下去？据说打完六个“少女”会有比较精彩的画面，我一边自我安慰一边点着下一个“大姊”的头像。这个还有点难度，知道在适当的时候死活不给我要的牌。连着废了三手好牌之后，我不再只顾着胡大牌了，什么能胡就胡什么吧，毕竟她的点数也不是很多。

我一直以为自己是一个脾气很好的人，没什么原则性。张莉呢，我们谈恋爱那会儿也真是象我理想中的女孩子，什么都依赖我。连我原来寝室的哥儿们都倒戈向着她，说什么以后结了婚我要是欺负她的话一定不会放过我。是什么时候起，吵架成了家常便饭，互相伤害成了彼此的乐趣，并乐此不疲？就象这次，她把以前一个女生送我的 CD 扔在地上，嘴里叫嚣着：“心痛了吧？就知道还惦记着你以前的那位情儿！”我气极反笑：“对，我就是还想着她，你有本事也找你以前的那位去呀，人家写给你的情书不是还好好地放在你抽屉里吗？”“你放 P！”我懒得跟她斗嘴上工夫，直接去开她的抽屉，她一把抓住我的手，跟我斗手劲，我怒火万丈……细节记不太清楚了，好象是我轻轻推了她一下，接着她就使出了传说中的九阴白骨爪。

转眼间第三位 MM 也被我击溃。“你好坏哦，人家不来了啦……”这话差点让我笑翻，以前有位兄弟曾经把此话列为女生的必修台词之一，其经典之处在于这句话不论放在哪个环境都算合适，而且都能引发人的无限遐想。还有三个，点数也一个比一个多，看来今晚的任务艰巨哦。

外面没有月亮，路灯也是一闪一闪的。一阵微风吹过，带着点点雨丝从窗缝里透进来。她出去的时候好象没有带伞呢。大三那年，也是一个下雨的晚上，我在学校外面的网吧跟人联《星际》，她跑来给我送伞，在我们学校侧门的土坡上滑了一跤，来找我的时候裤子上鞋子上都是泥巴，头发被雨淋得一缕缕地贴在脸上，我还笑着问她捡了多少钱，结果一出网吧她就哭得像个泪人。我把她搂在怀中，心里发誓永远也不让她受一点委屈和伤害。到底是生活改变了我们，还是我们改变了生活？

三个白板，三个红中，三个九条，两个三条，两个五条，听牌了，可惜对家已经打了两个三条和一个五条，能胡的就只有那张独五条了。我正在考虑着把三条换掉，一张五条从天而降，胡牌！我颤抖着用鼠标去点那个大大的“胡”字，一下，没反应，两下，还是没有反应，难道是电脑耍赖？我愤怒了，左键，右键，空格，回车……还是没有反应。切换出来，在桌面上试试，别的都是好的，就是鼠标的左键怎么点都没反应。难道是刚才被扔过来的书砸中，受了内伤到现在才发作？也太会挑时候了吧。没办法，螺丝刀呢？不在抽屉里，不在工具箱里，也不在鞋子里。我趴在地上找了半天，终于在床底下找到了还完好的螺丝刀。

张莉老说我现在做事没耐性，陪她逛街顶多五分钟就烦了，我就不明白明明卖包的店就在一楼一进门左转第一家，有必要跑到六楼最里面卖化妆品的柜台去吗？这又不是玩 RPG，明明知道这就是迷宫出口，还要跑回去走其他的分岔看看有没有漏掉什么宝物。我的耐性不是用这上面的，而是用在比这更有意义的地方，比如修好这个鼠标，接着胡牌……

修好了鼠标，电脑这回老实了，一下给我 24000 点，于是这位“大婶”也歇菜了。只剩下最后一位，她居然有 50000 点，看来不胡几把大牌的话今晚是不用睡觉了……

电脑在作弊！这个发现令我很郁闷，其实电脑作弊的手法并不高明，它总是在关键的时候让你连续打错牌。比如我有一手万字，可以听了，要么胡四七万，要么胡单张六万，傻瓜也知道胡机会更多的牌，可你刚把六万打出去，马上它就再给你一张六万，你痛苦万分，只好再把这张六万打出去，再摸，又是一张六万……这绝对不是一次两次的巧合。当然，如果你改胡六万的话说上它就给你张七万了。我放下鼠标，开始想办法可以绕开电脑的陷阱，后来发现这是徒劳，因为我的牌都是电脑给的，什么牌它都知道，没办法不让它作弊，所以我很郁闷。

大学刚毕业那会我也很郁闷，因为工作不好找。前几年一说学计算机的，什么公司都抢着要，即使你只会装装机器。这几年不行了，你一说是学计算机的，那些人马上一哄而散，生怕沾染了一丁点 IT 业的不景气。可是我也没有办法降低自己的标准，因为我曾经信誓旦旦的说一定要给她幸福。我在 mopoo 上看到过一个帖子，是关于女生对她们男友或者老公的薪水期望值的调查。有说 5000 一个月的，有说反正得供车供楼什么的，有一个说一万，我开始还以为是年薪……这令我更加郁闷。后来她把我叫出去，让我请她在街边的一家大排档吃饭。我还记得那天她点了一个小白菜，一个油淋茄子，一个青椒肉丝（这个还是我一个人吃的），一共 12 块钱。吃完以后，她对我说：“这就是我一天的伙食，你养得起我吗？”我拉着她的手一句话都说不出来。后来我在我们这边的一个小公司上班，她为了不两地相思，放弃了原来那个总经理助理的职务，调到我们这里……

在连续被电脑放翻几盘之后，我开始稳扎稳打，尽量考虑清楚再打，渐渐地扳回劣势，电脑就剩 3 万点不到了。而我刚拿了一手好牌，三张东风，三张西风，三张红中，一对发财，一张北风，还有一张一筒，又起了一张白板，我把一筒打掉，现在只要碰一对，或者再起一张白板，就听牌了。电脑好象明白我的心思，立马打出了一张发财——碰！现在打北风还是打白板呢？两张牌底下都没掉，打白板吧，我比较熟北风……一阵音乐声响起，屏幕上四个大字“国士无双”，点数 48000！再看电脑的牌，东南西北中发各一张，其它都是一万九条什么的。还有这种胡法？我就知道《三国群 X 传》里吕布的超级技能叫“国士无双”……

没有办法了。我关掉电脑，穿上外衣，拿上雨伞，出门找我的老婆。■ （文/白光之翼）



## 名人谈电脑游戏

文/yexinad

为了追求更高的善。（柏拉图）

为了发挥潜能。（亚里斯多德）

玩的可能性被包含在“人”跟“电脑”两个对象当中，而游戏使得这一可能性得到实现。（维特根斯坦）

究竟是人玩游戏，还是游戏玩人，取决于你的参考坐标。（爱因斯坦）

人从玩单机游戏逐步发展到玩网络游戏，这是合理的进化方向。（达尔文）

为了遵照永恒的游戏定理。（歌德）

玩家并非在玩电脑游戏，而是超越了它。（爱默生）

为了游戏，死在电脑桌前。（[illegible]）

最好是把经典游戏比做燧石，它受到的敲打越厉害，发射出的光辉就越灿烂。（马克思）

电脑游戏绝不是一种自私自利的享乐。有幸能够致力于电脑游戏研究的人，首先应该拿自己的学识为人类服务。（马克思）

为了使其他玩家对他心怀景仰，因为他是一个有勇气在网吧连续作战几昼夜的玩家。同时他也使他的臣民恐惧，因为没有玩家会轻易去挑战这样的人类“美德典范”。那个人以此维护他的王者地位。（马基雅维利）

我们不确定玩家喜欢什么电脑游戏，但玩家的胃口的确移动得很快。（海森堡）

为了秉承信念行事和对自己诚实，人类觉得自己有必要玩电脑游戏。（萨特）

不想玩《将军》的士兵做不了好将军。（拿破仑）

对这个玩家来说是一小步，对所有玩家来说是一大步。（阿姆斯特朗）

我盼望有那么一天，所有的成年人都可以自由的在网吧游戏，而没有人盘问他有没有带身份证。（马丁·路德·金）

只有偏执的玩家才能生存。（安德鲁·葛洛夫）

游戏一日，可得一夜的安眠；游戏一生，可得幸福的长眠。（达·芬奇）

加里宁：我们需要电脑游戏，就象需要空气一样。

电脑游戏的全部意义在于无穷地探索尚未知道的东西，在于不断地增加更多的知识。（左拉）

人类的源泉不会枯竭，不管人类在电脑游戏取得多大成就，人们还是要不断地去探索、发掘和认识。（冈察洛夫）

电脑游戏中最没有用的东西是财产，最有用的东西是才智。（莱辛）

谁不会休息，谁就不会真正玩好电脑游戏。（列宁）

要想一下子打穿所有游戏，就意味着什么也不会知道。（巴甫洛夫）

我没有和电脑发生任何关系。（克林顿）

人可以玩任何电脑游戏，但缺乏玩电脑游戏的经验。（米卢）

游戏可以玩，但不能常玩。（老子）

网吧有高手，其名为……唉，那个人好厉害。（庄子）

你不是那个人，怎么知道那个人喜欢什么电脑游戏？（墨子）

此人玩即时战略游戏有勇无谋，不宜为将。（孙子）

人之意不在游戏，在乎玩家人与人之间。（欧阳修）

许你这厮炸我国标志，就不许俺炸个白宫玩玩？（施耐庵）

我们应该仔细观察这个人玩游戏，以得到天下极至之理。（朱熹）

其实孔子在春秋之中，早就预示了人类要玩电脑游戏。（康有为）

人，电脑游戏，他已经横扫天下，果然。（古龙）

女性玩主视角射击游戏，是为了吸引眼球。（张朝阳）

永恒美女游戏在电脑里面。（卫慧）

为了沉默的大多数（中国玩家）。（王小波）

无知的玩家无畏。（王朔）

玩家们，你们忏悔了吗？（余杰）

起来！玩家要挑战电子艺界的霸权。（方兴东）

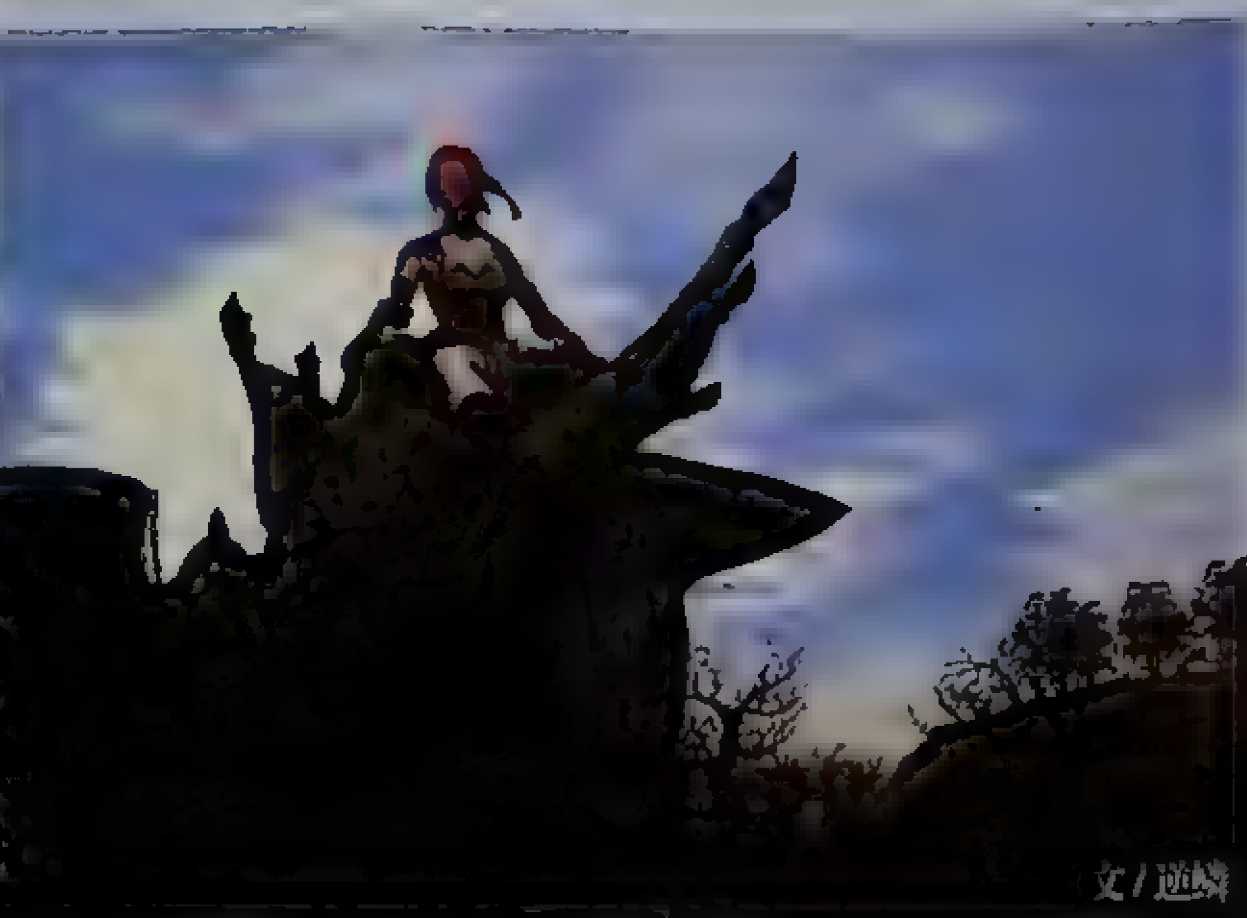
这是人的私人生活。（陈染）

网吧里玩游戏的人来来往往。（池莉）

屏幕外面的人想钻进去，屏幕里面的人想爬出来。（钱钟书）

这是一个学习的季节，疯狂游戏的人是可耻的。（张楚）

# 网游月记



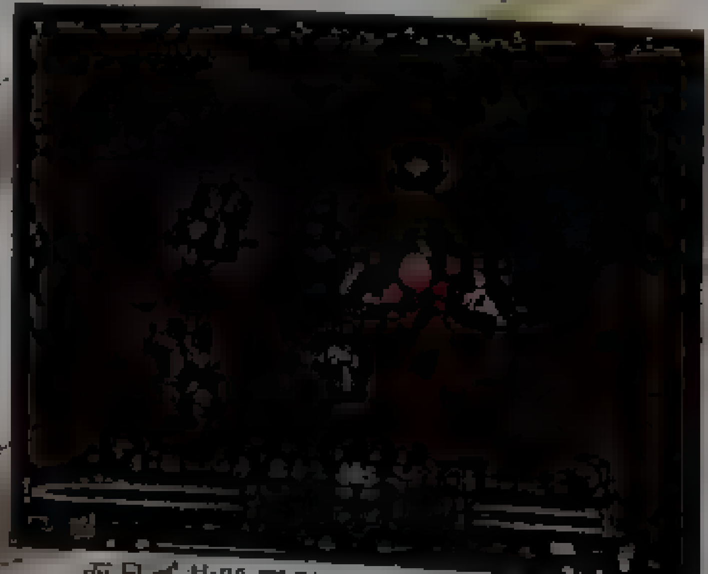
文 / 逆鳞

又到了暑期强档，去年"魔力嘉年华会"的活动仍历历在目，转眼又是一年，不禁感叹时间流逝之快。而网游界也将经历一次变革，重量级网游《天堂Ⅱ》开始测试，暴雪四巨头的集体离职，盛大与Acotz的争执正式付诸法律形式，网游产业的格局又将重新洗牌。

说到中日韩三国，可能人们更多想到的是足球，日韩在本次世界杯上已经赶超了中国好大一截，但是游戏呢？中国的玩家在游戏中的拼搏，在全世界均是有目共睹的。而考验玩家的时刻也在7月底来临了，这就是《科洛斯纷城》三国争霸赛。本次比赛于2003年7月26日正式开始，历时30小时，参加的国家为：中国（包括台湾地区），韩国和日本。在比赛中三方将同时开放规模庞大的20组服务器，组织三国玩家面对面、"真刀真枪"的进行较量！系统会自动选择3个时段，供玩家进行互相PK！在此期间，选手可以向任何人做出攻击。但是，不管选手是因为互相PK死亡还是因为被怪物杀死，死亡次数达到5次后，选手的人物就会被自动删除。而比赛结束时，选手的经验值（包括自身经验+互相PK时的经验）排名将决定最后的获胜者。本次比赛的大奖则是高达35000元的宝马摩托车一辆！总之，一句话：为了变着名目送出高额奖品，就奈亘古不变的热血PK来说事。呵呵，各位厂商是不是应该换换活动花样了啊？看下面《魔力宝贝》的活动企划不是更有意思。

众所周知，《魔力宝贝》的游戏特点最突出的，就是其完整的剧情性，作为游戏中最强的亮点，"魔力话剧王"可以说是魔力的一种新玩法哦。目前网星公司正着手筹备本次的暑假活动，活动内容分为三个阶段，一是剧本征集令，向全国魔力玩家征集自编舞台剧，之后推出演员征集令，征集游戏中有变身能力或游戏外有参与热情的玩家，担纲舞台剧角色的演出，第三步就是全国巡演，把游戏中的话剧搬到真实的舞台上来。这完全是一次全新又刺激的尝试，一个由玩家自编、自导、自演的话剧将会有什么样的反响，我们不妨先幻想一下，搞笑的、或深情的、或冒傻气的、或MM走台型、或GG扮酷型……在充斥的砍杀声的网游群中，能有这样一个充满幻想的活动，也不错哦。

跳票大王《剑侠情缘Online》终于在6月25日开始了内测。笔者在西山居的官网上下载客户端时不禁吓了一跳，该游戏的客户端容量高达1.16G，为什么现在游戏都越做越大，真不拿电脑硬盘当个东西哦?! 笔者印象里，国内网游客户端超过1G的也只有《无尽的任务》、《传奇3》和《魔力宝贝：龙之传说》而已。而这三款游戏又恰恰代表着欧美，韩国和日本这三方游戏热土在中国大陆发售的巅峰之作。或许在冥冥之中……从客户端便已体现，《剑侠情缘Online》有成为国产游戏巅峰之作的启动？笔者不敢胡乱猜测，只待游戏过罢再来评说吧。《剑侠情缘Online》内测期间，共开放了5个门派：天王、天忍、唐门、峨嵋、武当，玩家在10级之后可以拜师入门派，而每个门派的属性和技能根据五行的设定各有不同。游戏中的任务非常丰富，而且会伴随角色的成长展开，加入门派和学习武功等均需要通过任务来完成。不过内测时期Bug着实不少，卡帐号、回档、数据库错乱，笔者的一位同事，在内测第一天挑灯夜战了一个晚上，结果被回档十来次，角色也在一次卡号后由男变女，实在令人啼笑皆非。



而另一款跳票了无数次的游戏《A3》，日子也不好过。先是传出版号涉及暴力等多种原因迟迟未下，对此东方互动的发言人表示，《A3》的版号绝不是问题，只是SARS影响了工作进度。而东方互动也于6月18日当天开通了《A3》官方网站，声称是公司全面展开对此款游戏的运营工作的标志。然而《A3》迟迟不出究竟是什么原因呢？暑期也已过半，难道东方互动就眼睁睁的看着这段黄金时间从指缝中溜走？因此，业内不少人开始猜测是否有其他原因拖了《A3》后腿，有谣言说公司还未正式成立，因此不能担负《A3》的运营，总之舆论纷纷，害的东方互动的相关人员不得不一再站出来辟谣。而事实是，国家新闻出版总署音像司网络处一位工作人员表示，到目前为止，还没有拿到《A3》游戏的申报书。接着，又爆发出一条惊人的消息，那就是《A3》在内地已出现了"私服"。在还未正式运营时，就已经开始遭受"私服"影响，即便在运营后，也很难摆脱"私服"的困扰。而"私服"出现得如此迅速，也着实令笔者诧异，看来，"成人网游"的宣传真是没白做啊，不过本次《A3》大陆之旅总的说是诸事不顺，还望日后当心。

7月2日由世模科技代理，韩国Wizgate出品的最新网游《使命》开始了其内部测试。由于《使命》中的属性点完全由电脑来随机分配，因此装备在游戏中显得尤为重要，但很奇怪的是角色属性点在更换装备后没有什么明显的变化，不知道是不是笔者等级太低的缘故？总之装备加成在属性中没有详细的显示说明，这点确



实少去了一种更换装备的挑战，对自己打到好装备也没了成就感。不过《使命》的武器装备种类真叫一个多，好装备到处都是，也难怪会有这样的想法。然而《使命》的测试进行的并没有想象中顺利，测试伊始便被玩家发现可以使用"变速齿轮"，从而直接导致游戏中练级速度疯涨，交易市场体系被破坏。尽管官方对此作出了严正申明，表示使用辅助程序的玩家都将受到取消内测资格的惩罚，但却并没有及时推出相应的补丁，治标不治本，导致游戏内加速横行。众所周知，变速齿轮是网络游戏外挂的前身，该程序是通过修改windows的时钟频率而改变游戏速度，现在的绝大多数网游都已将齿轮屏蔽，Wizgate这次可是犯了一个不小的错误。

在国内众多新品网游死气沉沉展开测试之时，世界瞩目的韩国顶级网游大作《天堂Ⅱ》，终于在7月9日正式公开测试。很快，这个消息如一颗礼花，在所有找不到好游戏滋润而昏昏欲睡的玩家耳边炸响，既而引发了众人万分的狂喜和难以抑制的兴奋。本次测试虽然只面向韩国玩家，但早有来自世界各地的天堂迷守候在网上，客户端及注册页面开放不久，国内的几个网游论坛便帖出了下载连接和如何注册韩服ID的详细步骤，令包括笔者在内的无数韩文盲感激不已。笔者粗略估计，从内地连到《天堂Ⅱ》韩服的玩家大概有几千人！测试第一天，开放了8组服务器，均人满为患，之后陆续开启了第9、10、11组服务器，也都无济于事，很多国内玩家宁愿换显卡换CPU换代理也要玩下去，可见此游戏魅力之巨大。《天堂Ⅱ》最大的卖点就是使用"unreal 2"引擎精雕细刻的游戏画面，可以毫不夸张的说，它基本上已经超越了面市上的所有网游作品，至少在画面上是无与伦比的。当然，如此精彩华丽的画面效果，也注定了其成为网游中的"硬件杀手"的身份，根据官方公布的配置，最低也要P3 800/Geforce2/256M，而若想跑的流畅，最好还是使用P4 1.6G/512M/Geforce4。游戏中有5个种族，14个角色，两种职业体系，每个种族角色还有细致的发型、面孔、发色等变化，角色的选择上比前代翻了三翻。比起前代，《天堂Ⅱ》在一些细节方面都做了不小的修正，首先体现在技能学习上，增加了技能点（SP）的设定，当打怪储够了SP后，才能学习技能魔法。还有就是本作设立了债卷系统，原则上所有人都可以发行债券。值得一提的是骑龙和召唤兽，都有非常酷的造型，尤其是游戏宣传动画里骑龙在空中自由飞翔的场面，以及参与攻城战的画面，令人热血沸腾！不过估计骑龙的条件一定相当苛刻，不但要等级够高还要完成相关的任务。前作的攻城战将以《天堂Ⅱ》的全3D化而变得更加刺激，强烈的临场感暂且不说，还增加了空战、重型攻城器械等等的新元素，相信届时场面一定会非常热烈。无疑，《天堂Ⅱ》将成为网游界新的霸主，能与之抗衡的可能只有暴雪那仍在开发阶段的《魔兽世界》了。

然而暴雪目前的日子却并不好过，6月30日暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment）副总裁比尔·罗珀与暴雪北方（Blizzard North）的三位创始人——恩里克·斯卡伊夫、马科斯·斯卡伊夫和大卫·布雷维克——集体离职。目前离职的原因尚不清楚，不过肯定与暴雪的母公司维望迪环球游戏公司（Vivendi Universal）脱不了干系。暴雪对游戏界的影响可谓巨大，其产品Diablo、StarCraft、WarCraft等均影响了整整一代的游戏玩家们，除了已经发售的《冰封王座》外，四人离开时暴雪尚有两款游戏正在开发中，其一是PS2游戏《星际争霸：幽灵》，而另一款便是国内玩家期盼已久的网络游戏《魔兽世界》。目前最现实的问题是这两款产品会不会受到影响，尤其是《魔兽世界》。暴雪方面的回答是不会，而笔者认为其四人的离职，肯定会对暴雪造成不小的冲击，只是《魔兽世界》的开发已经近尾声，其各方面的设定均已成型，所差的只是一些细节方面的修改，这对作为业界巨头的暴雪来说，构不成太大的问题，因此才敢拍着胸脯说影响不大。只是，少了创意灵魂的暴雪在之后会变成什么样子，现在谁也不好说。我们所能做的，只有拭目以待。

转眼再看国内网游界，盛大网络与韩国Actoz和Wemade的纠纷也终于诉诸法律。盛大和韩国Actoz公司旷日持久的谈判终以失败告终，盛大公司已于7月4日正式向新加坡法院提起仲裁，要求《传奇》在中国的代理商韩国Actoz公司和《传奇》游戏开发商韩国Wemade公司赔偿因违约给盛大网络造成的损失，据盛大称赔偿金额高达数千万美元。今年1月24日韩国Actoz公司以长期拖欠分成费用为由单方面终止了与上海盛大的合同，当时盛大陈天桥曾提出归还拖欠款项的条件是：韩国公司必须道歉、减少分成、答应续约《传奇3》，但韩国公司则坚持盛大必须先归还所欠近千万美元的分成费。此后，盛大和韩国公司都宣称要通过法律途径解决但都没有真正付诸行动，3月《传奇》游戏的开发商韩国Wemade公司将《传奇》后续版本《传奇3》的运营权交给了光通。据称，此后Actoz曾派代表多次和上海盛大公司进行谈判，并多次传出双方达成协议由盛大继续运营《传奇》的消息，对于各种猜测和传言盛大公司一概不予证实，直到7月10日晚，盛大公司正式宣布谈判破裂。而夹在厂商的纠纷之中那七千万无辜的玩家，也依据盛大之前的承诺，将用户资料转移到了《传奇世界》中，但因为前有《传奇3》的压力，很多玩家转投其中，而7月18日《传奇世界》的测试则显得悄无声息，盛大只有靠平移用户资料拉拢玩家继续游戏，而实际上，盛大方面是否会继续《传奇世界》这款产品还是个未知数，七千万的用户资料是否还有剩余价值，我们也同样不得而知。

既然官司已经上升到了法律层面，相信孰是孰非在不久便会有个定论。然而或许事实远没我们想象的那么简单，撇开目前尚未公开，却对此次官司至关重要的合约不谈，就《传奇世界》的知识产权，便能引发另一场官司……

说起老生常谈的外挂和私服问题，已经困扰游戏厂商很久了。7月初有传闻说某公司带同公安机关一起，查封了一家非法制作该公司网游外挂的网站，并以侵犯知识产权罪将主犯抓了起来，于是那一时间，所有网游收费外挂都不能用了。不过，好景不长，经过两天躲避风头后，大部分网游外挂服务器又重新开启。究竟，是何种力量驱使外挂制作者这样明目张胆的开发、传播和贩卖外挂？究竟网络游戏产业何时才能有法可依，得到国家的扶持和保护？对于网游运营商的服务何时才能规范，玩家权益何时才能得到保障？是否应该为网络游戏（游戏娱乐产业）立法以打击侵权行为、遏制非法外挂和私服的滋生？这些很切实的问题，越来越迫切的需要被政府、厂商及玩家所关注，但是，究竟应该如何让各方的意见达成一致，给他们一个直接交流沟通的平台是最重要的。

7月5日、6日，由中青网和中国文化报主办的，邀请了文化部、教育部、公安部、团中央主管部门领导及游戏厂商参加的，首届"规范与发展网络游戏政策研讨会"在北京召开。本次研讨会的目的就是促进沟通，促进发展，为玩家、厂商以及政府主管机构提供一个彼此交流的渠道，让玩家和厂商直接面对面的对话，从而发现问题、讨论问题、最后推动各类问题得到合理的解决，可以说这次研讨会的立意非常好，因此也引起了笔者极大的兴趣。毕竟这是第一次，玩家与厂商面对面的进行交谈。

但是，经过两天的研讨会，笔者也深深感受到了众多尖锐问题的严重性，不单是治理外挂私服的问题，还有玩家权益要不要保护，厂商客服素质要不要提高，厂商服务条款是否有强迫用户接受的嫌疑，是否违法消费者权益保护法，厂商对待玩家的态度是否正常等等的问题，都是我们必须要认真对待的，特别是游戏厂商对待玩家的态度问题，或者说是商家对待消费者的态度问题，通过两天截然不同的讨论会状态，笔者想了很多很多——市场规范到底该规范谁?!

会议第一天，议题以外挂私服为主，由玩家代表和网游厂商代表轮流发言，之后集体讨论，会议气氛相当热烈，很多厂商代表就玩家代表的发言阐述了自己的观点，其中包括网星公司总经理姚壮宪先生、第三波戏谷总经理李大卫先生、网易公司产品经理黄华先生、联众客服经理彭秀珍女士等等。讨论中很多人都提出了合理建议，也有一些非常有趣的说法，比如某玩家说："对外挂不能只一味封杀，疏通比较关键，可以考虑在游戏中采取某些措施，来制裁外挂使用者，比如用游戏的手段，对用外挂者给予降低能力、越练经验越掉、冠以[外挂使用者]头衔等等惩罚。"以游戏的方式解决游戏问题，听上去相当合理。第一天的讨论，可以说比较有收获，一些玩家提出的非常尖锐的问题，令各公司老总很是尴尬，但是再难回答的问题，在积极讨论的氛围内也还是可以得到很好解答的。会后玩家和厂商均表示，应该尽快起草一份规范市场行为和玩家行为的草案，作为未来的法律或规范条例的依据。因为时间关系，这一议案安排在第二天讨论。

但是第二天的情况却全然不同，原本安排讨论关于"保护玩家合法权益，约束厂商客服行为"的议题，因为种种原因，厂商代表大多未能到场，原本盛大公司代表的发言也被取消，只有网易和联众两家公司代表依旧态度认真积极的回答了玩家提出的各种问题。最后的讨论，在由玩家代表和厂商代表共同签署"促进网游健康反站联合宣言"中结束，但据笔者了解，厂商代表并未在宣言上签字，有的只是到会的8位玩家代表的名字。

市场规范到底应该规范谁?! 应该规范什么?! 我想，经过这次会，我们没有得到明确的答案，但是我们还会继续的寻找。笔者只是希望，渴望市场得到规范的人不要只有玩家，而被这规范约束的对象也不要只有玩家。■

科洛斯
http://www.cronous.com.cn/
剑侠情缘 online
http://www.jxonline.net
使命
http://www.repent.cn
天堂2
http://www.lineage2.co.kr
http://www.zqwx.om/huodong/huodong.htm

# 天堂II 韩服特别前瞻




7月9日，一个看似普通的日子，但是对于国内网游发烧级玩家来说，它却是具有重要意义的里程碑日子！因为这是《天堂II》韩国服务器正式公开测试的日子，这是无数狂热的中国网游玩家期盼了多时，终于可以有机会亲自进入韩服去一睹心目中最完美的网络游戏的日子，也是号称韩国第一网游的《天堂II》真正揭开神秘面纱的日子。

对于笔者这个《天堂》的忠实FANS来说，这一天的心情真是激动又复杂，一度为了那将近1G的客户端下载不到20K/S的速度而无奈，又一度因为注册韩国ID的多次失败而急得抓耳挠腮，最后，一切的焦急终于在拿到了帐号安装过游戏然后登陆服务器之后，变成了一波又一波的赞叹与惊喜！是的，《天堂II》，终于看到了，看到了这个传说中最迷人的世界！在这一刹那，我突然想到那句"曾经沧海难为水"的诗句，虽然用在这里未免有点爱屋及乌过于夸大的感觉，但是，在笔者而言，确实是那样的，除却《天堂II》我再也找不到可以令我如此激动不已的网络游戏了。也许，这就是"爱"的力量吧，有爱才是天堂！

在《天堂》的日子，令笔者很难忘怀，还记得自己曾在庞大而刺激的百人攻城战中打得握鼠标的手不住颤抖，在推毁城堡守护塔的一刹那而频发诡心脏狂跳……当然，也曾因为别人对《天堂》的不理解而感到烦闷，对游戏画面的诸多指责而恨不能立刻就要游戏能有个更好的改观，但是仔细想想，其实一款好游戏最重要的是游戏本身，画面好坏或角色形态如何，等真正融进游戏之后，就完全变得不重要了。但是，毕竟《天堂》是一款很老的游戏，4年前的游戏，对于NCSOFT来说，又何尝不想将它作得更完美呢，于是，也就有了传说中画面无与伦比的《天堂II》，有了号称世界顶级制作团队耗时两年精雕细琢的网游极品。

如果说爱屋及乌，说笔者是因为对《天堂》的热爱而夸大新作的实力，或人为增加主观期待度，这样的说法笔者不能苟同，事实胜于雄辩，现在就让我把这10几天来，每日超过8小时的泡在游戏中舍不得离开的诸般感受，一一介绍给大家，就让我们用事实来证明《天堂II》的优秀吧。

## 超级图形引擎，打造完美画面

进入《天堂II》的世界，首先感觉是"震撼"，绝对的赞叹不已，其使用著名的"Unreal 2"（《虚幻2》）3D引擎，并经过NCSOFT的技术人员的改进，所具备的强大3D运算功能，使得《天堂II》的游戏画面显得非常细致真实，处处皆是美丽的风景，置身其中，你会完全忘记这是一个游戏，而会真实的感觉到自己正融入大自然，看着身边的一草一木，一山一水，笔者唯一可以找到的词语就是——惊艳！

为了抓拍漂亮的游戏画面，笔者换了很多角色去体会各种族故乡景色的不同，不断转动视角、不停的跑来跑去、近景远景、正视俯瞰、甚至会停在某个角度去认真的观察各种纹理贴图的效果，最后发现，无论你身处何处，无论采用何种角度，无论或跑或停或坐，《天堂II》的世界永远都是最美的，无论是白天黑夜，无论男男女女，怎么拍都漂亮。

当然，如此高质量的图像引擎，也同时考验着玩家的电脑配置，很多细节和特效，都需要有高配置的电脑才可以完全表现出来。说到这一点，笔者真是意外的幸运，在"非典"之前就将自己的主机升了级，P4 1.8g/256M/GF4跑起《天堂II》也算比较流畅了，因此也有幸可以看得到那些画面细节效果，比如水面的波光及投射的倒影，自然光源的投影及静态光源的散射效果，一草一木一虫一鸟的动作捕捉，人





天堂Ⅰ里也有的常规角色 精灵

人类角色战士系和法师系从造型上就有很直观的区别





箭射在怪物身上都是可见的，这样就大大的增加了游戏的真实感，相信以后的攻城战中，精灵弓箭手将不单有漂亮的外形，动作方面应该也很有看头的啊。

黑暗妖精的家，真有些寒冷阴森的味道，那只大蛇的雕刻是不是就是黑妖精之母传说中的美杜莎啊！

悬浮在水面的精灵城市

对自然光源的处理非常到位，太阳的光晕与真实的一样

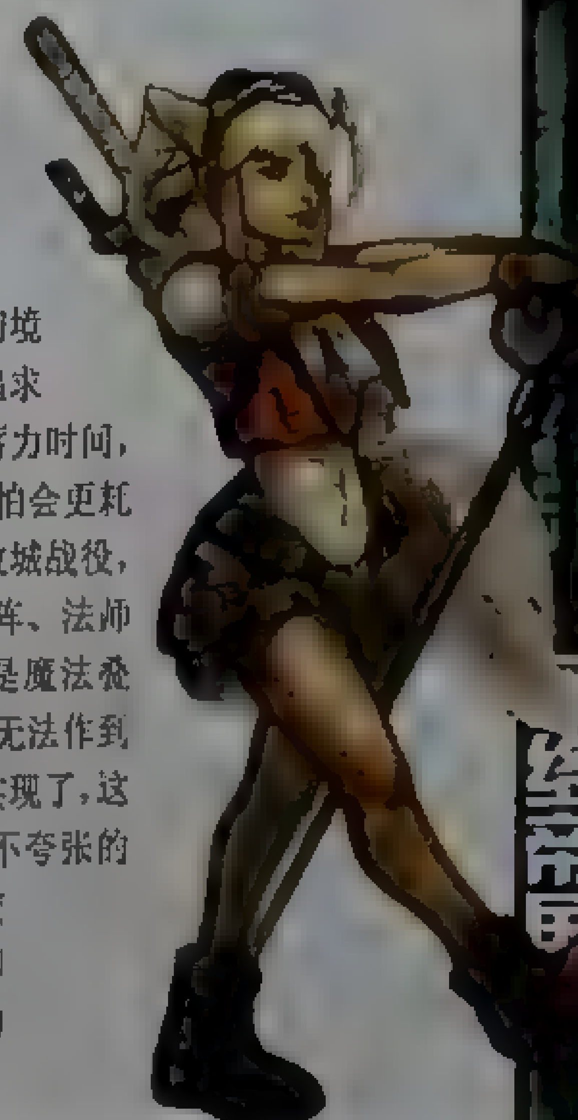
欣赏一下港口的景色

雄伟的教堂

物形态的细致刻画及柔和渲染，大自然的日月交替，真实的天空浮云及远景反白的处理……等等。如果说这些完全是Unreal引擎的功劳，那就太笼统了，目前很多单机游戏都是借助这个引擎开发的，而它们的画面如何，大家心里都有数，相信看到《天堂II》的画面，谁也不会否认NC-SOFT的设计实力和对游戏画面的渲染能力，以及追求尽善尽美的认真负责的工作态度。没有这些，也造就不了这样一个真实的世界。无论是湖水、树木、天空，还是人物及动物，都有非常真实的形体动作，就连角色的头发都有很自然的质感，并且会随着呼吸和微风轻轻飘动，而建筑物都按实际比例构建，给人以高大雄伟富丽堂皇的感觉，站在这样巨大的建筑物前面，一种崇拜之情会油然而生。此外，借助强大的引擎能力，游戏还实现了地图场景的无缝衔接，象笔者这样因为网络延迟走不动路的情况下切换场景，也只停顿了2秒。

在游戏互动性上，《天堂II》的世界里一切都是真实的可以触碰的，比如湖水，你完全可以跳进去，踩出一圈圈波纹，或是完全的潜入水中。又比如视角，可以上下左右360度旋转，有的GG还很坏的故意放低视线，专往漂亮MM的大腿上瞟，而当你移动鼠标时，还会发现人物的头也在不经意地左右偏转，为了方便玩家操控，游戏也很体贴的将鼠标右键设定为默认追尾视角，笔者认为这一点是大大的好，连我这个玩EQ玩MJ都的不行的人，居然玩起《天堂II》来得心应手，这完全要倚赖那细致体贴的视角设定了。

不同种族，出生地不相同，环境差异也很大，我们能感受到各种美丽的、诡异的、神奇的、雾霭沉沉的、冰天雪地的、阳光照耀的地形地貌，在我看来，特别是精灵城市的生命之树，在夜晚的时候，有萤火虫翩翩起舞，简直如幻境一般。而在技能实用性和效果上，为了追求美观，大多数魔法技能都要经过一个蓄力时间，角色会摆出各种动作造型，战斗过程恐怕会更耗时间，不过可以由此想象一下未来的攻城战役，也许会更好看——整齐的精灵弓箭手阵、法师阵、黑骑士阵，一声令下百箭齐射，或是魔法飞出，厮杀声此起彼伏……以前2D画面无法作到的宏大场景，终于可以在《天堂II》中实现了，这将是多么令人激动和振奋的事啊。毫不夸张的说，《天堂II》的世界观非常广阔而宏大，在这个真实互动的世界里，你会忘却时间，忘却现实，沉迷在这个神奇美丽的虚拟世界中。




天堂2唯美的登陆界面，被扬动听的背景音乐中还有似远似近的海鸥的鸣叫，还没开始游戏就已经觉得享受了


白色瀑布下的暗精灵，酷毙了


还可选用强悍的兽人族


相比之下矮人族就可爱的多了


无论从哪个角度来看，妖精MM都是最可爱的

## 多种族职业体系，张显你的个性

进入《天堂Ⅱ》的游戏角色创建画面，你就会发现角色职业和种族的设定上与前代又有所不同了，这里新增了3个种族——兽人、暗精灵和矮人，而职业特性被淡化了，只设定了战士型和魔法型两种侧重，但是职业的选择性却大大增加了，因为针对不同种族的不同侧重，角色所拥有的能力也会有所不同，比如按照老游戏的习惯，玩家喜欢让人类战士舞刀弄枪而让精灵战士使用弓箭，但是谁也没有规定精灵就必须拿弓，他们也可以选择成为一个近战型职业，或是魔法精灵（可能侧重白魔法），而相对的在技能学习上，各职业也有侧重，对新增技能以及新种族职业的特有技能的掌握，将是天堂老玩家们苦心研究的功课。

繁多的种族，使得《天堂Ⅱ》中的转职系统显得更加有魅力，几乎每个种族对应的职业都有两种转职方向，和在20级、40级两次的转职机会，可以说，如此丰富的转职系统，将使玩家的人物发展呈现更加缤纷复杂的态势，值得玩家花时间和精力去体会的内容，也越来越丰富。当然，最终玩家必会找到几种比较强悍的角色职业搭配方式，但更多个性化的设计，也不会让玩家的角色太过雷同。从创建人物之初，每个种族就拥有自己的风格和特点，自由的形象设计（改变人物发型、肤色、脸型等），总会搭配出玩家自己的个性，即使选择同一种族、同一职业，都会有不同的人物形态，同时也有不同的发展方向，因而在这方面，《天堂Ⅱ》可谓变化多端。

在这里笔者要特别提及一个种族——矮人，他们被设定为擅长物品打造和交易的工匠、商人，而这种能力实际上是对原来《天堂》中精灵角色的制造专长的继承和发扬。矮人的出现，将精灵们肩上的担子减去了大半，也使原先在《天堂》中无法实现的商业经济体系在二代中成为了可能。一代中精灵制作的物品需要搜集大量的材料，有的相当难得，因此价格也比较昂贵，而且花费时间较长，很多人都不愿做这件费力不讨好的事情，毕竟市场供需是有限的，做了没人要就是浪费，而有这闲功夫还不如多打怪存点钱去买更高级的装备划算，另外也因为可制作的有价值的装备很少，所以市场价格不会出现大变动，基本上市场就是死水一潭。而在《天堂Ⅱ》中，精灵们将不再是身兼数职的辛苦角色，他们可以把主要精力放在战斗技能的修炼上，而制造物品装备这样的事，则交给矮人去全权负责，游戏的市场也将随着矮人制造技能的提升，随着更多更高级装备的不断涌现，而变得更加的活跃。可以这样说，矮人族实际上就是为打造游戏极品装备、引领游戏经济体系而设置的种族，他们将利用自己的专长，建立起天堂世界特有的完整商业体系。


与森林的守护神之一的小精灵合影，我为了跟她拍照，追了她差不多有20多分钟，这家伙躲镜头的本事一流


《天堂1》中的妖森守护神之一的安特，在2代中变的有点象《魔戒》里的树人


这坐骑简直就是《石器》中的暴龙嘛


绚烂美丽的魔法效果


热闹的杂货店，现在不能象天堂1中那样，在墙外面交易了，而门口依然是危险区域，不知道会不会出现天堂1里那样的堵门偷袭场面呢





## 多元化的游戏要素，丰富游戏内涵

以前我们评价一款网络游戏是否优秀，总是说它的内容还不够丰富，希望可以融入更多的要素，提高可玩性，但是后来笔者渐渐发现，缺乏可玩性的原因不是内容不够多，而是不够精。或许是急功近利心太切，最近许多网游产品都是完成度30%就推向市场，大家都标榜自己有这有那，什么都不差，可是玩家一看，是什么都不差可也什么都没做好做完全，根本谈不上有什么特色，看看大家彼此相差无几，没什么卖点，所以可玩性也就大减。

而《天堂Ⅱ》的情况则完全不同，首先它是建立在一代游戏成功的基础上的，拥有自己鲜明的个性，《天堂》中极具领导艺术、即时战略要素和集团合作观念的游戏方式，平衡的职业设置，令无数玩家为之废寝忘食，它的可玩度已经很高了，唯一美中不足的就是游戏画面，在游戏环境日新月异的今天显然是落伍了，也许，这就是NC使用全新3D引擎打造《天堂Ⅱ》的初衷吧，完全是为了能延续这款精彩网游的生命周期。当然，秉着一贯认真谨慎的制作态度，NC对《天堂Ⅱ》的开发也持续了长达两年半的时间，力求游戏品质可以更上一层楼，其目标就是打造一个拥有完整而庞大的世界观的经典网络游戏，而不仅仅只停留在曾经的成功之上。因此，展现在玩家面前的《天堂Ⅱ》，依然还是那个大家所熟悉的世界，依然拥有故乡一般熟悉的名字——古鲁丁、齐岩、肯特，依然可以在精灵出生地看到妖森的各位守护神的身影，也可以见到开往说话岛的大帆船……但总的来说这个世界变了，变得美丽而梦幻，变得充满了新的刺激与挑战，变得即熟悉又陌生，但是它并不浮躁，而是平静的让玩家去体验新的不同，从而点烧了自己心中的激情，那种兴奋是发自内心的。

《天堂Ⅱ》的改变主要是两方面，一是完善血盟及城防体系，二是完善社会形态加强基础设置。具体来讲就是6点：

1.政治体系的完善 按照欧洲中世纪封建政治体系管理模式，提出国家的概念，对国王效忠者将会获得国家机器的支持，国王甚至会动用其力量保护你的领地。当你在计划侵入其他领土的时候，你将会得到同盟的军事和经济上的支持。

2、经济社会形态的完善：在《天堂Ⅱ》中打一场战争，是绝对考验一个组织的经济实力的，因此必须完备社会经济形态。矮人的出现，使游戏中也随之提出了自产自销的经营理念，玩家可以按照自己的意愿，使自己的领地成为一个生产基地，或者物品交易地，甚至是军事基地。你必须合理的建立你的领地，利用你所效忠的同盟，这样才可以聚集更多的财富，如果你破产了，领地将被其他团体接管。引入商业要素，使游戏更加趋向于虚拟真实，更加具有社会发展的源动力。经济、政治、军事三大要素，一个都不能少，这样才可以称之为一个世界。

3、丰富任务系统的内容：《天堂Ⅱ》的任务系统比较丰富，除了各种族必做的转职试炼任务之外，还添加了许多一般任务，由普通NPC触发。玩家的等级与完成任务等级对以后的任务也有很大的影响，任务完成后会得到相应的经验和装备奖励。

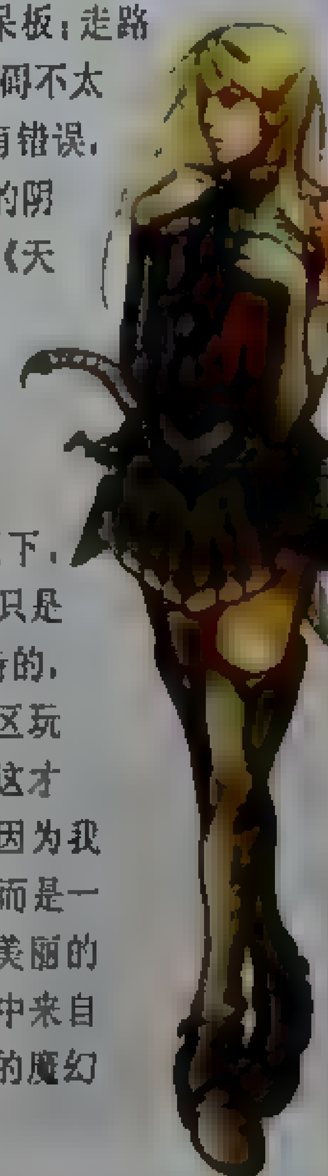
4、重新制定领主管理模式：《天堂Ⅱ》具有庞大的地图系统，为游戏营造了广阔的世界，为了进行有效的管理，游戏中一个服务器设定有30个领主，如果要攻城的话，必需学会"领主"这个技能！有了城堡后，不再和《天堂》那样全部由领主一个人管理了，而是可以由城主划分自己的权力给分盟的王或自己的盟友，并由电子布告栏公之于众。

5、重新制定血盟（公会）系统：《天堂Ⅱ》的血盟是分等级的，而且成立血盟也需要花钱，现在已知的资料是玩家10级可创建血盟，血盟共分六级，每级所需投入的金钱都不同，对应的盟主等级也不同。不同等级的血盟，提供给成员的利益不同。

6、保证更大规模攻城战中的体系平衡：在攻城战方面，攻守双方都可以制造巨大的攻城和防御武器来配合自己实施进攻防守策略，因此在一些兵法策略上更加复杂。另外新增了坐骑的概念，选择战士系的玩家可以转职成为龙骑士，骑着飞龙进行攻城，是不是感觉就象魔幻题材电影里的画面，令人热血沸腾。

上面几大要素系统构成了《天堂Ⅱ》最吸引玩家的主体框架，也是游戏最多卖点的地方。当然，在其他辅助方面，如个性评价系统、社区系统、宴会系统、围城战争、叫卖交易系统、转职系统、技能点数设定、债券系统等等，也同样对玩家有很大的诱惑力。正是因为《天堂Ⅱ》做好了主体要素和辅助要素的双重平衡，融入了更多全新的概念，摒弃了目前很普遍的猛练狂升的游戏模式，而使得游戏从深度和广度上，更进了一大步，也因此创造了一个庞大复杂的虚拟游戏世界，一个真实的世界！

最后我想说的是，一味的赞美《天堂Ⅱ》绝不是一个真正游戏者的本色，因为正处在测试阶段的它，也同样会存在某些问题，比如：玩家砍杀战斗时动作单一、呆板；走路的指示AI较低，闪避障碍不太灵活；部分帖图仍然会有错误，特别是夜晚会出现大片的阴影等等，但是瑕不掩瑜，《天堂Ⅱ》还是得到了国内各大网游媒体及测试团体的一致高度好评。因为大家相信，在NC-SOFT的技术实力保证下，《天堂Ⅱ》的完善和改进只是时间问题，而我们所期待的，就是尽快在中国大陆地区玩到简体版的《天堂Ⅱ》，这才是我们共同的愿望……因为我们迎接的不是一个游戏，而是一个游戏之梦，游戏中最美丽的"爱人"，那是网游世界中来自"天堂"的最瑰丽、惊艳的魔幻美女。■



# 展望奇迹(MU)天空之城




6月底《奇迹》韩方游戏服务器进行了全面的更新，推出了最新的天空城版本，这也预示着大陆服务器最新改版进入了倒计时。据悉，新版本"天空城"将增加多项任务系统，最令人激动的还是天空城优美的景色，和那些充满梦幻色彩的NPC。《奇迹：天空城》的推出必然给众玩家带来极大的震撼，即使说整个的游戏体系将因此发生翻天覆地的变化也绝不为过。面对即将推出的新版，提早预测人物以及市场的发展势态无疑会能让我们更好的把握机遇，成为新版的最大受益者，下面就让我们来展望一下即将推出的新版本吧。

## 极乐之地——天空之城

广阔神秘的奇迹大陆将敞开追溯大陆纪元的圣门，这扇大门通往被魔族占领的天空之城，等级超过160戴上翅膀的勇者们，将可以通过失落之塔8楼巴洛克把守的大门前往天空城探险。

预计本次的天空之城，将是失落之塔的延续，是继失落之后的练级胜地。因为前次的地图拓展出现的沙漠，怪物强悍到了变态的地步，导致很多中高级别武器装备平平的玩家无法涉足，因而在升级上出现了很大的断裂带，那些140级以上想带翅膀的玩家，不得不窝在失落塔里刷那少得可怜的经验。曾几何时，失落内翅膀满天飞。如今，天空城的推出，将给这些玩家更适当的练功场所，也将还中低级别玩家一个更宽松自由的发展空间。除此之外，还有许多新武器装备、新技能、新骑宠和漂亮的新翅膀会相继出现在新版本中，并将开启从未出现过的任务转职系统，玩家达到150级就可以领取任务，完成之后即可实现强大的转职变身！对于那些已经感觉练级枯燥之味，可追求的目标越来越稀少的老玩家而言，本次天空城的开启，如同敲响了天堂的钟声，令人兴奋不已。

当然，作为本次改版的最大热点，Webzen视觉神话的又一有力展现，天空城的魔幻场景，造型奇幻个性鲜明的怪物，让玩家大饱眼福。在新推出的NPC中，最动人的要属"风后"了。与以往略显老气的冰后，外形粗糙的美人鱼不同，风后的外形设定是几近完美的，挑衅的笑声，柔美透明的蕾丝长袍，动人的面孔，这风后真可说是风华绝代啦。此外还有一种充满神秘色彩的守护兽阿卡摩斯，造型如同遥远夜空中的星座，仿佛将我们的思绪拉回远古的神话时代。还有蓝魔龙、恶灵王等等，也都极具神秘魔幻色彩。

## 新任务，新技能，新翅膀

这一次的改版可以说是Webzen的又一史诗级力作，最大特色就是新增内容花样繁多，刚看到资料的时候真有点目不暇接，天空城厚重的魔幻色彩，新的怪物以及他们爆出的新装备新、宝石，都成为本次改版的亮点。



此外，将开放任务转职系统，达到150级的玩家，可以通过完成2个转职NPC赋予的任务完成转职。首先跟第一位NPC交谈并呈上帝王之书，就能获得第二位NPC的接见，接下来只要剑士找到"断魂之剑(Broken Sword)"就能转职为"骑士"，弓箭手找到"精灵之泪(Tears of Elf)"可以成为"圣射手"，魔法师找到"先知之魂(Wizard's Soul)"将成为"魔导师"。完成任务不但可以获得额外的20点能力点还可以拥有新的技能、武器、防具和翅膀，角色穿着将会发生改变，你将会看到更酷更强壮的自己！

这些新技能的施展也将更具观赏性，如圣射手的穿透箭，若干弩箭射出后，按照笔直的方向，螺旋环绕前进，最终将能量凝聚于一点射穿怪物的身体。最具幽默感的要数骑士的雷霆裂闪，骑士将力量施加到武器上，通过上下甩动震撼大地产生对怪物的伤害。与骑士把片刀甩向



天空的那一刻，我突然联想到了一部老动画片里英雄的独白：赐予我力量吧！我是西曼！不过当武器落地，大地为之震颤的那一刹我被那强烈的气势推翻了先前的想象。相比之下骑士的玄月斩就梦幻得多，这一技能是月光女神的恩赐，不但出招极快而且还让用者、观者都感受到迷人月光的威力。不参与转职的魔剑士和尚未转职的剑士也可以使用钻云枪的技能。

转职后的骑士有了新的力量型套装——黑凤凰，造型非常有气势，与天空城的故事背景更加融合。魔剑士有了自己专用的武器，这下魔宝宝们不必抱怨："又得用别人的东西了……"。另外三种转职职业的专用翅膀也很令人期待，韩方的演示录像中专门为圣射手的圣灵之翼保留了几个镜头。以往精灵之翼的外形差强人意，被玩家称为苍蝇翅膀，本次推出的新翅膀，外形如蝴蝶，翅膀扇动起来轻灵飘逸，带上这款翅膀的精灵重返天空是否会让你恍惚间如遇天外飞仙呢？

新版还将推出让玩家驰骋在天界的新坐骑彩云兽，继可爱的独角兽之后的新型交通工具将是什么样子呢？留个悬念，到时候就知道了。

## 角色能力的增强

本次改版依旧注重角色能力的加强和各职业间实力的平衡。与0.93相比，本次的改版通过有针对性的和普遍的能力提高，让不同职业都有所受益，而不是靠削弱某一职业去迁就其他职业，这主要体现在转职后的角色能力上。

弓箭手作为一个多分支多派系的职业，其攻击强度经常被忽略，新推出的穿透箭，属于远程高攻技能，不但增强了敏弓的攻击力，还增加了攻击范围。未来敏弓将作为远程攻击的女战士对待，防御10%卓越套装与弓箭手的高敏配合，最终可达到对怪物的攻击有极高的Miss效果，敏弓大批挺进沙漠指日可待了，估计荒凉的死亡沙漠又要增添一道靓丽的风景。在上次改版推出攻击成功率概念，法师的实力受到了很大约束，为了找回法师失落的力量，《奇迹》针对法师天生血少防低的弱点推出了法师们梦寐



以求的技能"守护之魂术"，说白了就是单人版的防护罩，这下法师们就可以少挂掉几次，多升那么几级了。本次改版估计笑到最后的是战士，上一次改版对战士实力的增强又在这一次改版得到延续，力战型骑士的穿上亡灵凤凰套装，得到新武器——屠龙刀，三种新的攻击技能（钻云枪、玄月斩、雷霆裂闪），说他们是这次改版的新宠应该不为过吧，但……我们还不知道法师与弓箭手将会有什么样的新道具出现呢？我们依旧拭目以待。



恩惠宝石的推出，无疑为玩家尤其是高等级玩家，提供了一个增强属性的捷径。级别较高的玩家每升一级都很艰难，如果有恩惠宝石的帮助，那么就可以节约大量的时间跟金钱。以往宝石升级的都是装备属性，而且还有失败爆0的几率，而随着装备的更新，已经冲在旧装备上的石头在物品易手的同时损失了原来的价值，而新宝石不同，宝石的恩惠不是随装备离你远去，而是实实在在的让玩家终身享用。

## 交易市场受到冲击

作为网络游戏不可缺少的一部分，《奇迹》中的市场经济必然会有较大的改变，无论是买家还是卖家，不少持着观望的态度游走着市场，在没有获得确切的消息前都不敢贸然推断。但有一点可以肯定的是，新装备的推出应该会造成原有的过气装备的大幅度下降，因此我们也看到有很多玩家已经预先抛售手里的甚至身上的装备，囤积石头。关于不同装备的走势，众说纷纭，到底什么物品会成为新版的绩优股，我个人根据长期的市场观察，得出了很多与主流观念不同的结论，下面为你一一道来。

**法师：**有人认为天空城晚于沙漠之后开放，应该是一个更强悍的地形，但实际上，一个游戏



的开发不可能不考虑用户的实际需求超标准更新，天空城应该是玩家的新练功场而不是难以征服的打宝禁地。所以，既然法师能穿着魔王进沙漠也一样能进天空城。魔王装备仍然有市场，而不是沦为无人问津的垃圾。根据以往法师魔法强度与智力挂钩的先例，魔导师的守护之魂术也应该是智力越高效果越显著，所以法师们可能要权衡：是加力量换装备，还是加智力增强攻击和守护。按常规还是后者比较受法师的青睐。

**弓箭手：**女神装尤其是+N追12幸运女神仍然会独占鳌头。在沙漠推出之前，玩家普遍看好风装智弓，并将其定位为智弓的终极形态，但卓越装备的介入，给风装沉重的打击。+9的卓越藤装防御比+9的风装高，且不需要那么多力量敏捷点数，再加上卓越装备具有的卓越属性更是普通风装望尘莫及的，暂时不能在沙漠站住脚的金藤、天蚕妹妹，甚至风装智弓（应该说是偏智魔弓）可以转型为卓越藤、天蚕智弓。由此看来普通风装市场走势看低，7追12无幸运的3+1左右一件，买成品比自己升合适。不过由于攻击速度快，风手尤其是卓越风手的需求仍会很大。



**战士：**前一版本攻击成功率概念的提出，使很多战士弃"力"从"敏"，白金装备价格暴跌。而新版力量型战士装备隆重登场，等于重新认同了力战的能力，前后两次改版对力战来说可谓一波三折，起死回生。力战不会从历史舞台上消失，那么白金装、水晶流星的需求将会增加，白金装备价格很可能不降反升。新武器和卓越武器将打破破坏之剑的霸主地位，目前市场上武器价格偏低，今后仍会持续这种状态，预计新版之后，用祝福、灵魂冲玄冰一类的武器不如直接去换破坏。

《奇迹》在没有开放物品修理系统之前，基本上总体财富会不断庞大。武器、装备不断从怪物身上爆出后在新老玩家手里交替，因为装备不是消耗品，所以只能是玩家手中的装备、武器越来越多。天空城对于带翅膀的限制，和新翅膀的推出，势必导致翅膀的需求增大，那么合成翅膀将消耗掉相当一部分武器装备，这样就达到了一种物质的平衡而不是过胜。升级新装备，合成玛雅物品、翅膀等等需要大量的宝石，天空城开放后宝石的使用量会增加，月卡送祝活动带来的短暂市场波动将会很快过去。

上一次改版，将法师从其高攻宝座上拉了下来，新弩箭均了弓箭手的贫富，上一个在各职业间刻意寻求平衡的版本是让人欢喜让人忧，本次改版可以说是人人受益，高级玩家有了合适的练功场所，自然升级更快，新地图推出的新物品也能让先飞上天空的一批人更加富有。对于尚不能尝鲜的中低级别玩家来说，高等级玩家的大量迁移，改变了长期被高级别压制的局面，练级打宝都将更轻松自由。新地图的开发，从根本上解决了练级地点不能满足玩家需求的问题。另外高级别玩家更换的大量成品装备，也为后继玩家节省了很多宝石，可以说他们是幸运的，不用自己冲装备，不用担爆零的危险，虽说是在用别人淘汰下来的东西，但是跟高级别玩家获得这些物品付出的努力相比，他们可以说是少奋斗了十年。

新的机遇带来新的挑战，天空城即将给广大玩家带来更新奇刺激游戏体验，随着更新的临近，我跟众多钟爱《奇迹》的玩家一样正满怀激情拭目以待。■

# 神州 online




神州，是一个全新，而又不会令人感到陌生的辽阔世界。在这个中国式的奇幻武侠世界里，流传着各种各样的传说，不论是五千年来累积的神话、野史，或是华人世界所独有的武侠文化，都蕴涵其中。在这里，有挺身卫乡的军勇、仗剑除恶的侠士、御剑飞遁的道仙、大愿降魔的神僧和冷眼戏世的术者，这里处处都充满了新奇与惊喜，却又时时可以让你体会到似曾相识的亲切。

## 【游戏背景】

神州内含五域，中有汉族天下，东为蓬莱离岛，西去大漠罗刹，南入瘴疠修罗，北伸塞外草原。汉人百姓自古便称世居之地为中原，而中原亦恰为神州之正中。

中原南方为魔族八部众盘踞之修罗境，其内多洼地沼泽，八部之民茹毛饮血不食熟物，野蛮凶残勇猛好斗，为神州中土汉民长久之大患。不过魔族虽时有袭村食人之传闻，却从无大势入侵中土之举动，其害尚不如北方匈奴为深，所以常为朝廷权贵所忽略，也因此埋下神州遭逢天劫巨祸之起端……修罗族、夜叉族、巨灵族顺势侵入中土，魔族蛮夷自古无圣贤王法教化，不讲信义不知礼教，毁约背盟先灭大秦继续北侵，横行中土烧杀劫掠。神州中土自此陷入无朝、无君、无官、无兵之黑暗乱世，百姓们筑寨建楼以求自保，却仍日日枕戈待旦朝不保夕。此祸因大秦天子所起，所以后世将此祸事称之为“天劫”。





天劫的恐怖岁月延续三百多年后，此时中土各地抵御魔族之团防义军，大者有号令数万兵众之营寨，小者有聚集百余乡勇之困楼。而其中又以山林地训练营、葬剑崖护法院、黑水潭地龙穴、踏云顶梵天寺、紫霞山养心观五处最具规模。

五团义军时常商讨驱逐魔族之大计，并于距当今神州一千两百多年前，起兵反扑展开光复中土之壮举。五团义军分从五地起兵，以围合之势驱导魔族残余集聚望星坡，五路兵马亦会师于此，展开一场撼动山河的惨烈大会战，终于驱逐魔族于狱门峡之外，结束了三百多年的天劫乱世。

天劫之后的第一个王朝大汉，其开国君主感念五军领袖之大德，册封五领袖为武神、剑仙、龙女、活佛、天师。从此，神州子民不论朝野、不管贵贱，世世代代焚香膜拜五人塑像。尔后，神州一千两百多年间，不论太平治世国安民乐，或是江山易主战祸再起，不论贤君当朝，亦或暴君专政，五地义军永享各朝礼遇、永免赋税劳役。

再看当今神州，虽历千载寒暑，昔日的五处义军据地依旧担负保家卫国之重责大任。而这五处的义军据地，也是玩家踏入神州的第一步，分别是勇士、剑侠、术者、僧侣、道人五种职业角色的新手村，负责教导玩家如何在广大的神州中生存。

造成神州世界万物的元素力量，其实都是来自于“异界”。在异界中所充斥的元素就是神州世界的形成分子，虽然在异界之上还有诸天界，就是神怪仙魔的所在；但是在异界之中却没有这些，异界之中只有元素。异界的各种元素自己群聚在一起，甚至各元素拥有意志，在异界中每个元素的中央核心之所，都建有「洞府」，甚至还有化作君王的管理者，掌管着自己元素的运行。

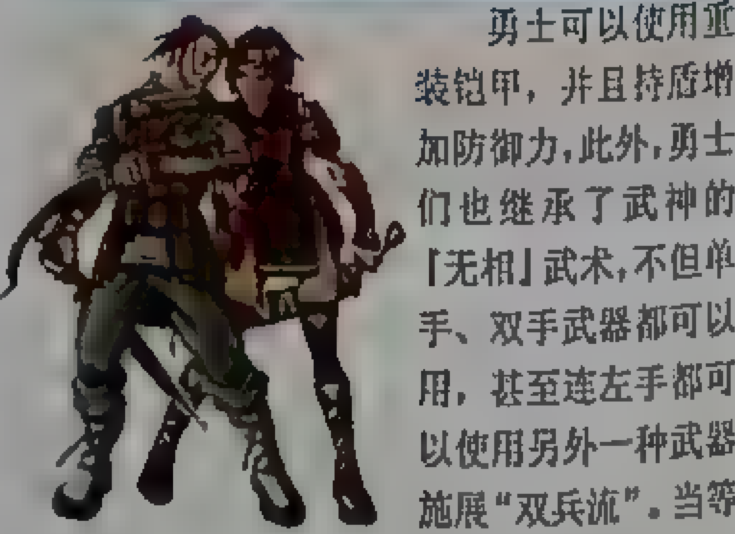
## 【游戏画面 配乐音效】

《神州》的画面可能无法让所有玩家感到满意，800×600 的画面像素看起来并不是那么华丽，虽然没有天气变化但还有日夜交替等效果，比起一些以画面出名的游戏来说整体效果并不是很理想，但是背景风格和谐而真实，游戏地图非常宏大，不同地域的建筑物和自然景观都各有特色，别具一格。而其中的人物造型则武侠味十足，非常符合中国玩家的胃口，众多形形色色，栩栩如生的怪物和 NPC，配合着各种形状的神兵利器，让人宛如行走在 2000 年前的古老神州大地上，行侠仗义，斩妖除魔。游戏的背景音乐介于悠扬与激昂之间又不失古朴，不同的地图乐曲风格迥然有异，各种音效与音乐相配合，完全可以让玩家在感官上弥补画面效果的不足。

## 【职业 技能魔法 世界观】

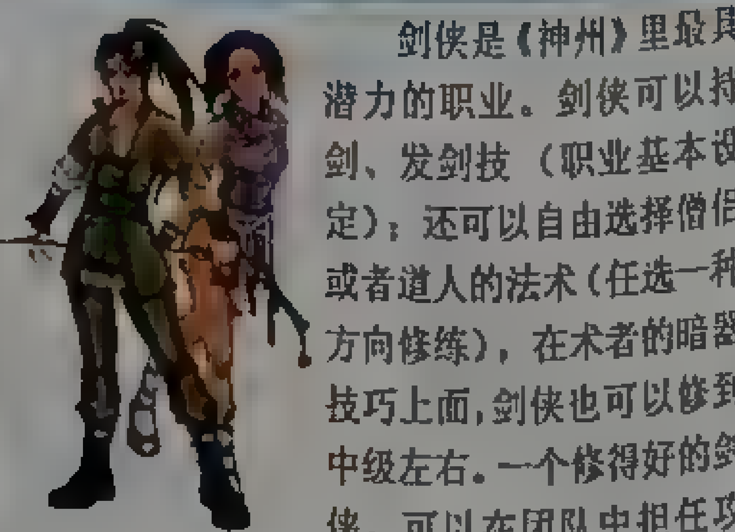
神州世界已开放的五种职业勇士，剑侠、术者、僧侣、道士。其属性、技能、特殊能力等截然不同，具有多种发展方向和空间。

### 勇士



勇士可以使用重装铠甲，并且持盾增加防御力，此外，勇士们也继承了武神的「无相」武术，不但单手、双手武器都可以用，甚至连左手都可以使用另外一种武器施展“双兵流”。当等级提高之后，便可以在各城的军营中找教头教授新一层的技巧；除了各种武器的高级攻击之外，还有会大量消耗精力的“武器极限技”，例如可以将地劈裂的锤技、可以射出的剑气波等等，都是最高级的技巧。

### 剑侠



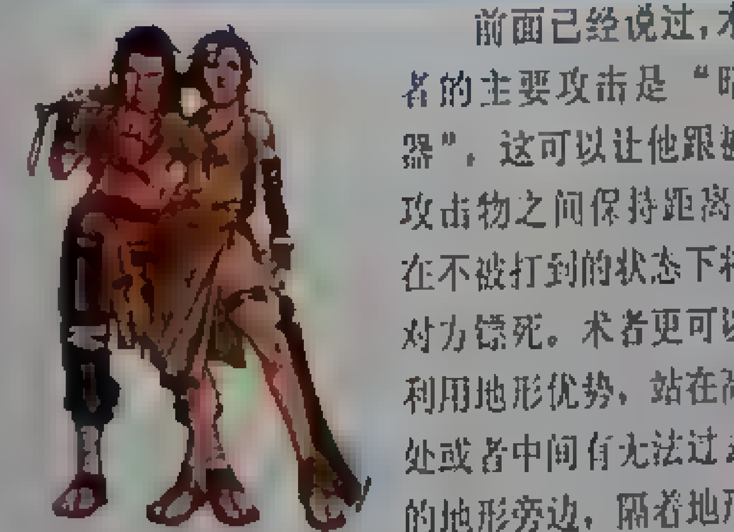
剑侠是《神州》里最具潜力的职业。剑侠可以持剑、发剑技（职业基本设定）；还可以自由选择僧侣或者道人的法术（任选一种方向修练），在术者的暗器技巧上面，剑侠也可以修到中级左右。一个修得好的剑侠，可以在团队中担任攻





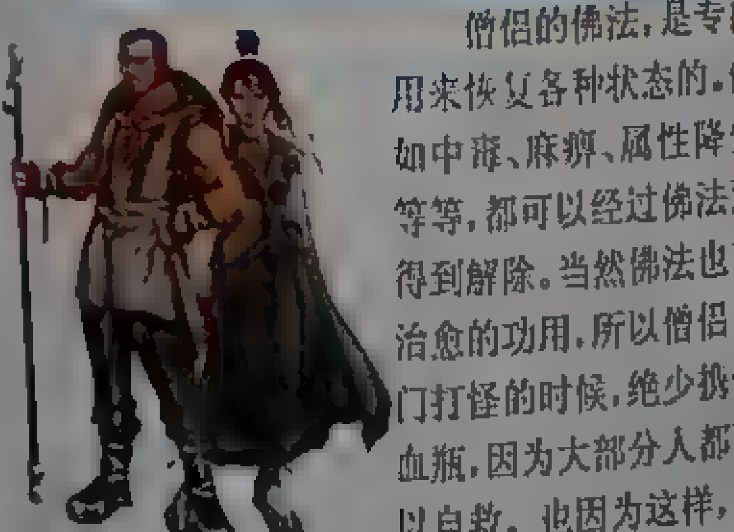
击、援护，甚至救治的功能，起码在初期会是一个很方便的职业。剑侠的肉体是经过锻炼的，不像道人一样柔弱，但是剑侠又拥有道人的仙术，不像勇士一样只能做破坏式攻击。建议玩家如果说想要一鱼两吃，最好是选择剑侠为上。

### 术者



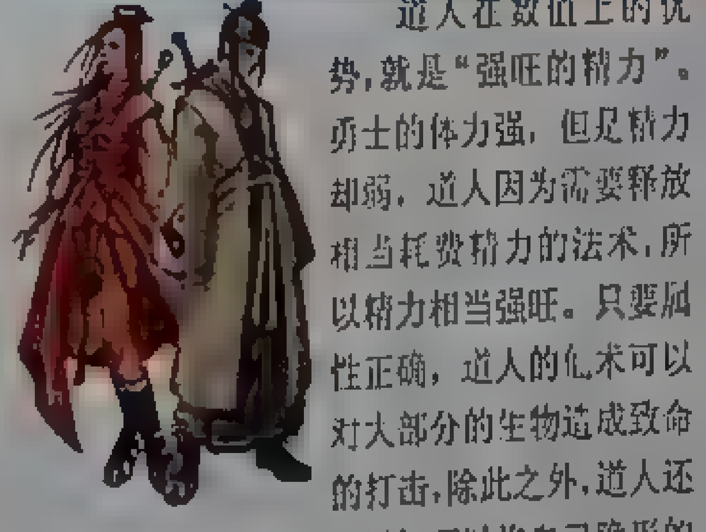
前面已经说过，术者的主要攻击是“暗器”，这可以让他跟被攻击物之间保持距离，在不被打到的状态下将对方镖死。术者更可以利用地形优势，站在高处或者中间有无法过去的地形旁边，隔着地形安全打怪。加上会产生各种状态的妖术，更是加快了猎物死亡的机会。万一被怪物欺近身来，术者也不像道人一样体弱，还可以有点挡头，稍微撑一下之后再用妖术脱身。术者可以满足玩家爱干坏事的心理，所有的任务设计都从“整人”、“搞怪”出发，让所有玩家一尝“反社会分子”的人生，这更是术者的最有趣之处。

### 僧侣



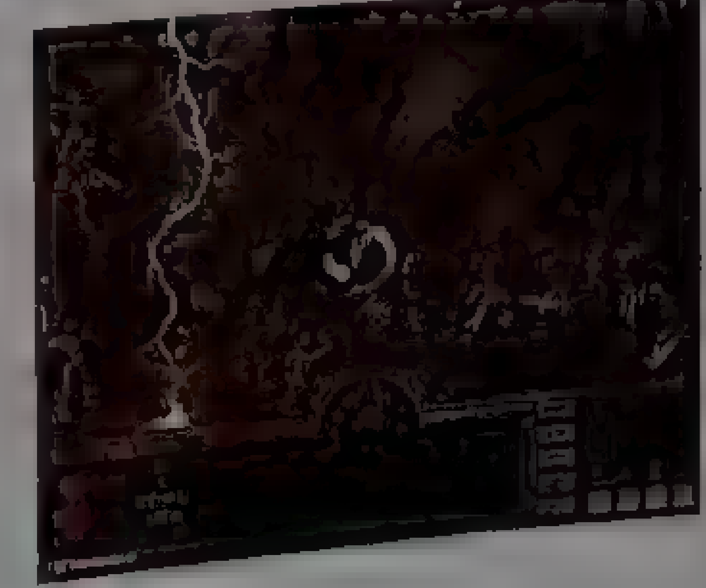
僧侣的佛法，是专门用来恢复各种状态的。例如中毒、麻痹、属性降低等等，都可以经过佛法而得到解除。当然佛法也有治愈的功用，所以僧侣出门打怪的时候，绝少携带血瓶，因为大部分人都可以自救。也因为这样，僧侣也是受欢迎的职业，僧侣可以在危急的时候让大家逃过一劫，也可以在平常的时候就对众人祈福，让队伍的攻击力提升。佛法对于妖魔具有神效，平常勇士要砍很久的怪物，让僧侣用个几发金钢杵也许就挂了，这是僧侣的好处，例如在鬼域要练功，那里的僵尸就对僧侣没有办法，是最好练功的。

### 道人



道人在数值上的优势，就是“强旺的精力”。勇士的体力强，但是精力却弱，道人因为需要释放相当耗费精力的法术，所以精力相当强旺。只要属性正确，道人的仙术可以对大部分的生物造成致命的打击，除此之外，道人还有相当多的辅助法术，例如可以将自己隐形的隐身术，加强移动速度的神行术，可以将敌人定住的盘丝术，更可以在不损血的状况之下打击敌人，是相当令人有快感的！

5 种职业都有各自独立的根据地用来修炼职业技能。唯一不足的是，角色没有制作即时换装系统，只有达到一定级别后才能变身，但是武器拿在手里还是造型各异的。技能种类全面，魔法也比较丰富，特别值得一提的是魔法的使用和 UO 一样施放不同法术需要不同的魔法药材，比较新颖。



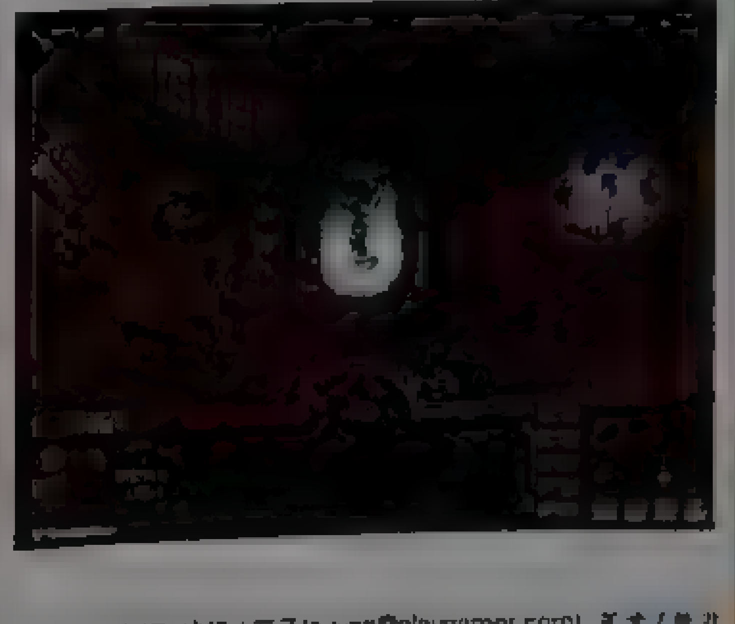
## 【互动娱乐性】

《神州》的聊天系统和台湾其他网络游戏风格大致相同，频道多，切换方便，玩家也随时可以在频道中修改自己的别名，有说有笑其乐融融。而游戏的名望系统也会根据玩家的名望值给玩家以“无名小卒”、“市井良民”等评价，相当有趣。玩家达到一定级别之后可以自行创立门派，门派建立后可以租借专属空间作为自己的根据地，并拟订各种门规来约束下属或吸引其他志同道合的玩家。

游戏的任务系统更是一大特色，除了普通的路边任务之外，还有各种工作任务、职业任务和必须组队才能接到的队伍任务，以及只有门派首领才能领取的门派任务，甚至能够改变整个游戏世界发展的剧情任务，自己的世界如何发展由玩家来决定，是不是更有吸引力呢？当然这样的任务难度也是可想而知的，没有几个门派的通力合作是很难完成的，没有一定的实力和运气也是无法接到这样任务的。完成任务的报酬从金钱、名望、武器装备一直到某处领土的所有权不一而足，相当丰厚，有野心想建立自己的国土的玩家可以要抓住机会了，这样的任务可是不多见的。

游戏的职业设计非常平衡，各职业相生相克非常明显，因此团队 PK 也更有乐趣，而且游戏还会定期召开武林大会，由武力选出武林盟主，号令一出，莫敢不从，试问天下舍我其谁？

综上所述，大家大概也能看出自立门派和丰富的任务系统是《神州》最大特色之所在，并且游戏加入了 NPC 自动识别玩家名望值后对不同的玩家采用不同的态度的新颖设计，坏人当然走到哪里都惹人讨厌，但是也有专爱跟坏人打交道的 NPC，而且还有机会接到只有坏人才能做的任务。另外像使用魔法耗材，玩家称呼评定，更改花名等等有趣设计也会让玩家们大呼过瘾的。■



# 天骄之霸王列传




作为国产网络游戏的先行者，《天骄》正式运营以来一直受到广大玩家的好评，在线人数不断攀升，迄今为止全国已经开放了23个战区，不过欢乐时代和目标公司并未就此满足，更新计划一直在紧锣密鼓的实施之中，根据可靠消息，《天骄》的最新版本《霸王列传》即将推出，届时必将引发又一场《天骄》风潮。

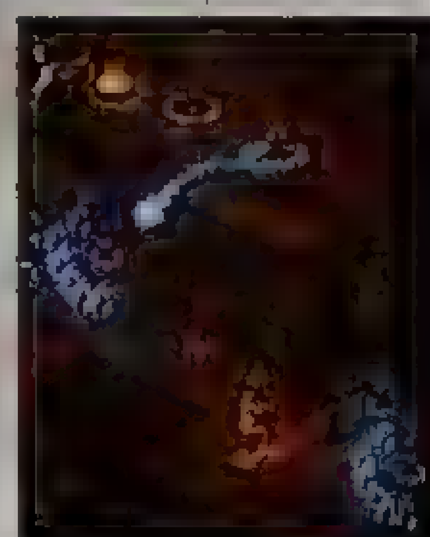


## 西楚霸王惊现网络

《霸王列传》的故事背景承接天骄，就在秦末波澜壮阔的历史舞台上展开。由于秦王暴政，民不聊生，各地义军纷纷揭竿而起，整个神州大地又陷入了一片烽烟之中。此时，在百姓的口中正流传着这样一句话：楚虽三户，亡秦必楚。中国古今唯一能称得上霸王的人物——西楚霸王项羽，自然而然成为了《霸王列传》故事的中心。

项籍，字羽，故后世常称其为项羽，其人是楚国贵族项燕之后，身长八尺，力能扛鼎，神勇盖世，年方二十四便起兵抗秦，率江东八百子弟兵渡江北上，一路上所向披靡，最后直达漳水，在其他义军畏缩不前时破釜沉舟，杀苏角、虏王离，大破秦军名将章邯，并下令坑杀20万降兵，从此威震四方。

然而霸王虽强，却有其命中的对手——汉高祖刘邦，从身份低下的亭长起家，凭借汉中的人杰地灵，苦心经营积聚实力，最终开创出大汉的四百年基业。



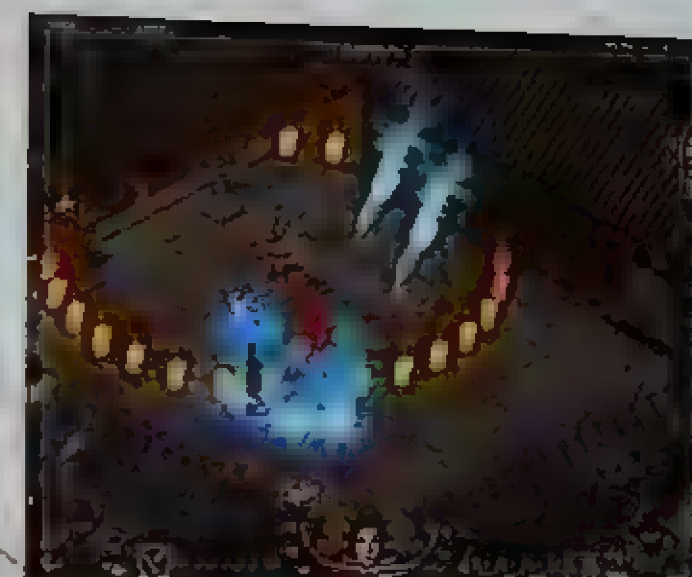
## 诡异之神龙殿

在《霸王列传》中新增了十余种NPC、数十个气势恢宏的新场景，强力的技能以及高级的道具材料更是增加了百种之多，此外还有更丰富的情节、更复杂的任务、更有挑战的敌人，尤其值得一提的就是武学宗师鬼谷子以及传说中女娲娘娘在人间修建的行宫神龙殿。

据说鬼谷子已经来到了江南，并决心把一身所学传授于人，如果有谁可以得到鬼谷子的青睐，稍加点拨说不定就能学会超人的绝学，成为一代宗师，然而没有足够的灵性的也难以领悟，而神龙殿就成为提高灵性的最佳去处。

神龙殿并非只有一座，但是位于巴蜀山区的神龙殿是最大最神秘的一座女娲行宫，据传因为女娲久居于此，附近的动物生灵乃至一草一木一土一石都已经沾染了女娲的灵气，如果有人可以除掉它们，就可以让这份灵气释放出来并加以吸收，随着灵性的增长，要领悟高深的武学也就变得更加容易。

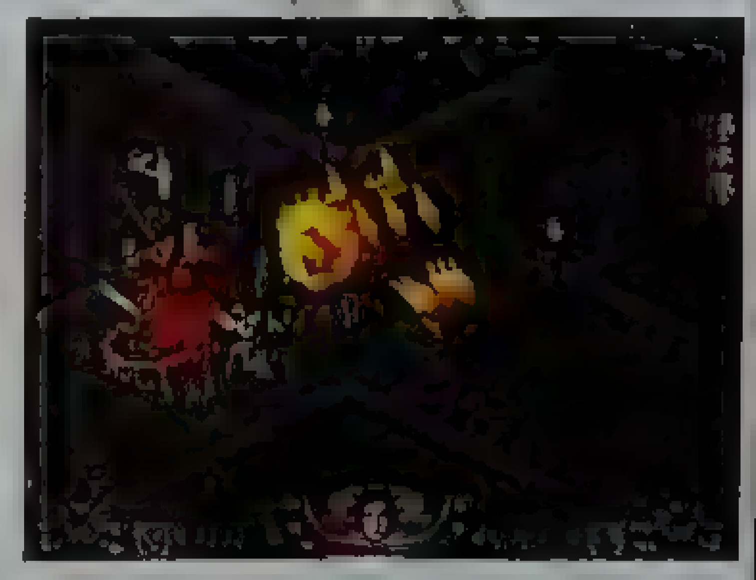




神龙殿共分七层，每层都会遭遇大量的怪物，此外还有强大的BOSS级妖兽把守着通往下一层的入口。力大无穷的夯奇、嗜血成性的蝙蝠王、皮坚肉厚的犀婪兽、刀法刚猛的陆吾、能食人骨肉的妖蘼精、沾染灵气而得到生命的护法石魔、还有集人间恶性而成的相柳妖神，所有的这些怪物都会成为玩家修练道路上的阻拦，能否成功除去这些妖兽、获得更高的灵性、领悟更强劲的技能，就要看玩家自身的实力了。而且据说神龙殿中还有四个传说中的圣兽：毕方之羽、帝江之革、当扈之须、闻獜牙晶，究竟它们具有怎样的魔力呢？

当然，消灭这些妖兽之后得到的回报也是相当丰厚的，除了宝贵的灵性之外，还有机会获得高等级的打造材料。这些妖兽所留下的皮、筋、骨可是打造梦幻装备必不可少的原料，而消灭BOSS级怪物时更有机会得到高级的宝石以及极品装备哦。

在《霸王列传》中，玩家可以前去江南拜访无往不利的楚军以及西楚霸王项羽，帮助他建功立业重改历史，自然也能救万民于水火；也可以深入汉中腹地，探访神秘莫测的神龙殿，寻找稀世神兵、千古奇珍；还可以游历天下，向各路奇人异士学习无双绝学，突破自身极限，集天下之大成。前途都在玩家自己的掌握中，开拓自己的霸王列传也并非不可能啊。■



# 童话之人鱼传说




童话故事似乎总和北欧有着千丝万缕的关系，如果你对单机游戏仍然饶有兴趣的话，那么你应该还记得在2002年的那款以人鱼故事为主题的《圣女之歌》。一年之后，网络游戏《童话》在中国推出的第二版也将主题转移到了海洋之中，而这一次的主角，就是传说中那些让人心醉的美人鱼！

## 封尘于水手记忆中的传说



辽阔的海洋上飘动的除了海水，还有那些一生与海为伴的水手……

在路加斯新建的贝伯港，聚集了一群来自五湖四海的水手们，但是不饶人的岁月已经让这些老家伙们都无法再离开海港去远航。在港口的酒馆里，有的就是他们不断地相互讲述的冒险故事。但是这其中有一个叫比特的老人颇为奇怪，他总是向周围的人说"人鱼的确是存在的"之类的话，并且振振有词地一口咬定人鱼就存在于史盖窝克海底。他与酒馆里的人的争论被酒馆的老板喝止，并闷闷不乐地离开了酒馆，但这一切都被角落里一个少年看在了眼里。等比特离开酒馆后，他跟了上去，并在码头上追上了比特。



或许是因为那少年与众不同的面容和让人可以看透心灵的眼睛使比特终于平静了下来。比特在那少年的询问下，开始讲述当年自己看见人鱼的记忆，而我们的故事，就将在老水手的记忆中开始……

## 童话中的人鱼，不一样的经历



在安徒生的童话中，人鱼新娘因为王子的忽视而最终变成了水里的泡沫。似乎在我们的眼中，与人鱼相关的故事永远都会和"悲剧"这两个字眼有着与生俱来的关系。不过这一次的《童话》却不一样，老水手记忆中的人鱼姑娘可不是那种为了爱情而愿意牺牲自己的伟大"女性"（如果对人鱼能用这个词的话），而是一个稚气未脱的人鱼姑娘。你在游戏里要做的，就是去找这位小美人鱼，和她做朋友，帮助她完全心愿。

她的心愿是什么？很简单，就是离开大海去看看外面的世界。接下来要发生什么你知道了么？这位顽皮的美人鱼姑娘居然对一位陆地上的帅哥一见倾心，从此回到海里也闷闷不乐。不要以为这又是海的女儿的新版本，之后怎么发展全看玩家们怎么帮忙了。不过可以告诉你的是，人鱼姑娘的故事发展并不会是一段凄美的爱情，而是十足搞笑的经历，不过最后能否让任性调皮的小美人鱼眉开眼笑，只有看你如何来抓住小美人鱼的心了，这可是游戏的主任务哦！



## 海洋场景乐趣无穷



因为人鱼的关系，所以这一次《童话》的主场景比较集中地放在贝伯港附近的区域。除了之前一个版本的游戏里，通过吉恩村前方尼克草原的道路已经开启外，其它主要场景的开放都是和海洋有关的了。要展开这一段属于人鱼的故事，当然就得先去海底找到小美人鱼。这就需要你先探索前往史盖窝克海底的通道。这可不是一件容易的事，你首先需要去贝伯港南边的米亚岛，这里是寻找人鱼姑娘的起点。在这个岛上的趴趴迷宫就是你前往海底的必经之路。不过你一听这个迷宫的名字就知道它的难度相当大。如果不小心，很有可能就一去不返了。

过了趴趴迷宫就是巴死密洞，穿过之后就是人鱼姑娘所在的史盖窝克海底区域。看上去这个流程虽然不难，不过这个过程却已经带着你从陆地之上进入了海底，并且在每一步的前进中都可以慢慢地体会出来自童话般海底世界的巍巍奇观和置身于海洋世界里不可言传的奇妙。如果你是与同伴一起进入这让你流连忘返的海底，别忘了留几张图做纪念哦！

## 来自海洋的宠物



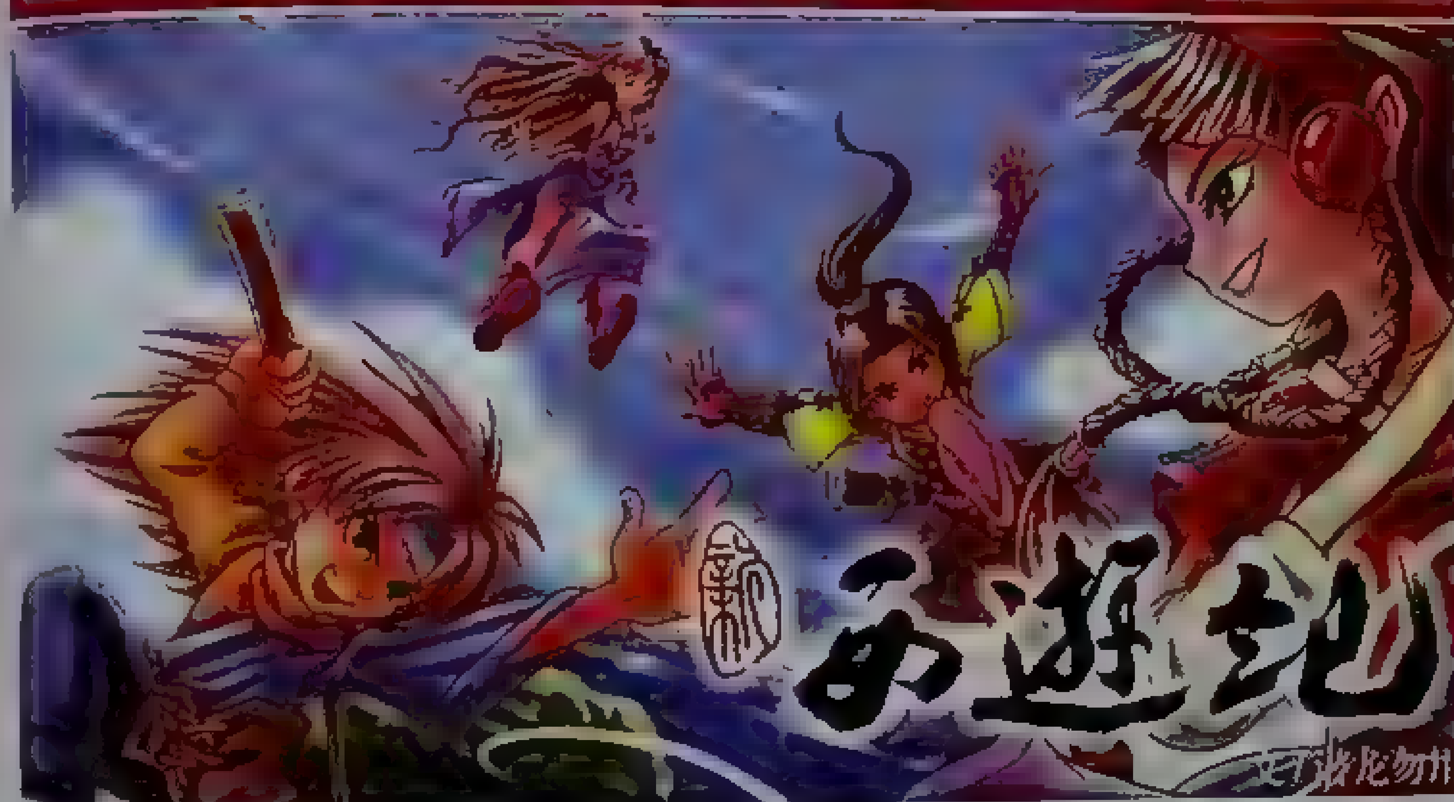
新版游戏的推出当然不会忘了送给玩家一些大礼。虽然我们一直都在说人鱼，不过也不会忘了《童话》本就是一款立足于卡通类风格的网络游戏，所以设计者们还根据这一风格为各位玩家们设计出了能够让各类性格的玩家都找到归属的宠物们。

恐怕以前那些玩家还没有与早期的宠物们玩够就该考虑更换一下自己的宠物了。的确，《人鱼传说》中的宠物们别有一番风情，就和游戏的名称一样，他们再次和水结下了不解之缘。来自海洋中的章鱼、螃蟹、水星、龟、精灵们都成了宠物的代名词。这些水生动物们一改过去那种面目可憎的形象，通过卡通的风格将自己变成了名副其实的小可爱。连章鱼的腕足都可以让你情不自禁地多摸一下，就别说其它那些看上去恐怖的动物器官这次究竟有多让人爱不释手了。

只有水里游的当然不够。宠物的种类在《人鱼传说》中除了水生动物以外，天上飞的地上走的也都没有被落下。即使是那些本就是地上爬的水里游的，被设计者加上不知道是天使还是恶魔的翅膀之后也都成了空军一族。当然，不同的宠物还有比较有间隔的等级区分，你能得到哪一个档次的宠物，就只有让你的修行来证明了。■



# 新西游记帮派系统详介




《新西游记》中即将开放帮派系统的消息已经让不少性急的玩家蠢蠢欲动了，组建一个强大的帮派相信是不少玩家的目标，这里笔者就《新西游记》的帮派规则做一个解析，各位有志做老大的玩家们可要擦亮眼睛哦。

首先，创建一个帮派是有相当高的要求的，不是随便一个小虾米跳出来就能变帮主的。要建立帮派必须达到以下要求：武学300万、道行200万、最高技能等级250、声望800点、存款50万。要做老大先去刻苦锻练自己的本事吧。

如果以上几点你都满足了，那么恭喜你，你至少有做一个帮主的潜质了，不过能不能做帮主还要看运气。先去找唐太宗对话，系统发现你符合开帮立派的资格之后就可以让你创建帮派了，但是《新西游记》中只有12种帮派标志，而各帮派之间的标志必须是不一样的，也就是说只允许同时存在12个帮派，一旦你申请的时间太晚，想创立帮派的日子可就遥遥无期了哦。当然如果你运气好，抢在别人的前面见到唐太宗，就可以舒舒服服的决定自己的帮派名称，同时系统也会随机将一种帮派标志赋予你创建的帮派，不过你自己在钱庄里的50万两银子可有30万要变成帮派资金了。

帮派创建之后，孤家寡人是不会有什么作为的，应该多多招募属下，然后可以给帮中兄弟安排职位，在每个帮派中可以设立长老4名、护法10名、堂主10名、舵主18名、使者36名，之后同一个帮派的玩家就可以通过专用的"帮派"频道进行互相之间的交流了。



作为一帮之主，当然能够对手下进行任免，给有功劳的部下升官绝对是笼络人心的一种好办法，当然各种职位也不是随随便便就能当的，每种职位也都有自身的要求，长老要求武学250万、道行150万、最高技能等级200；护法要求武学200万、道行120万、最高技能等级180；堂主要求武学170万、道行100万、最高技能等级150；舵主要求武学150万、道行80万、最高技能等级120；使者要求武学120万、道行60万、最高技能等级100。除帮主之外，长老也有一定的任免权，不过只对应于堂主、舵主和使者三种职位，而无法行使在长老和护法身上，还有一点就是被任命者在三天之内不能够再次被任命。

帮主的第二项权力是可以更改帮派中任职者的头衔，前提是被更改者必须在场。长老和护法也有更改堂主、舵主和使者的头衔的权利。第三项是撤消职务，无论对方是否在线都可以执行，并会在帮派频道中公布。被撤职的玩家三天之内不能任职其它职位。长老和护法可以直接撤消舵主和使者的职务。第四项是开除成员，对于帮派成员来说这可是最大的惩罚了。被开除者在三天之内不能加入任何帮派，在七天之内不能加入原帮派，而且还会被扣掉20点名声以及100点声望。长老和护法同样也具有开除舵主、使者以及一般帮众的权利。

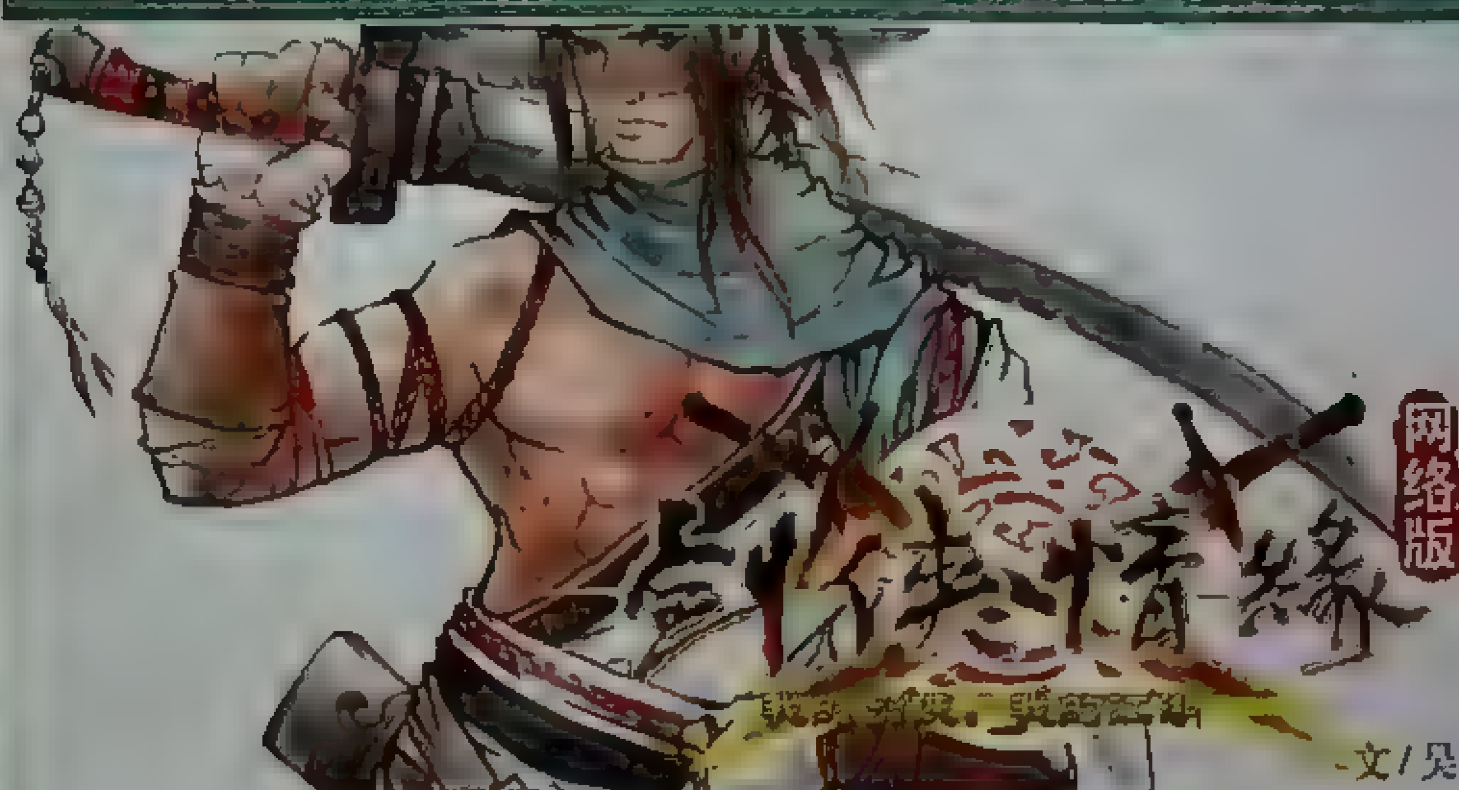
任何帮派都难免有庞大的开销，人数越多自然这个开销也就越大，在创建帮派时会有30万两银子成为帮派资金，每个玩家在加入帮派时都要缴纳一定的入会费用，系统默认是每人1两银子，而每天需要缴纳的会员费用默认也是1两，这两个数值可由帮主自己定制。这笔会费每三天就要缴纳一次，超过三天没有上缴的，将会收到系统的提醒信，而超过十五天没有缴纳会费，则被自动开除。相比于那些帮派中的无名小卒，有职位的玩家情况好得多，他们非但不用缴纳会费，还可以拿到相应的薪金，当然标准也是由帮主来决定的。

作为帮派，还有义务向国家上缴管理费（收税？），标准是每天3万两银子，而且这笔管理费还会根据帮派的热手程度有所升降，而且是由系统自动从帮派资金中扣除。一旦帮派中的资金成为负数，系统将会向所有帮派成员发出公告："帮派库存为负，2天后必须高于10万，否则帮派解散。"在这两天里如果该帮派的资金无法达到10万，那么等待他们的就只有散伙了，这也避免了一些小打小闹的玩家霸占有限的帮派名额吧。当然，系统也不会只从帮派里收钱而没有奖励，只要帮派成员在线时间够长，系统奖励也是很多的，具体规定如下：帮派成员每次离线，系统会自动记录角色在线时间，给帮派库存发放奖励，其中帮主的标准是（20两×多少分钟+20）、长老的标准是（15两×多少分钟+20）、护法的标准是（14两×多少分钟+20）、堂主的标准是（13两×多少分钟+20）、舵主的标准是（12两×多少分钟+20）、使者的标准是（11两×多少分钟+20）、普通帮派成员的标准是（10两×多少分钟+20）。另外有钱的帮派成员也可以资助帮库，凡是赞助超过10万两银子的，都会在帮派频道中发出公告加以表扬。对于帮派金库的管理，帮主和长老都可以从中提取资金，但是必须保证库内余额可以支付未来10天的开销，如果提取金额超过了总资金的40%，帮派频道中就会发出公告信息，而且每天只能支取一次，想中饱私囊可是不行的哦。

最后来说说帮派的追杀制度，人在江湖身不由己，难免会碰上一些仇家，当自己的力量不足以对抗这些仇家时，就有必要请人来帮忙了（找打手？）。任何一名帮派成员都可以提出追杀的要求，只要指定目标ID，确定悬赏金额，就可以请本帮派成员追杀目标，除非是以下几种情况追杀才无法实行：1、查无此人；2、此人正在被本帮追杀中；3、被追杀者为本帮帮众；4、存款不够支付悬赏金额；5、被追杀者属于系统保护对象（如GM、武学低于50000的新手等）；6、被追杀者10天以上没有上线。帮派成员申请追杀令成功之后所决定的悬赏金额将自动从存款中划归到帮派资金中，之后就等待帮主批准，此外帮主还可以对追杀目标追加奖励金额，系统默认为1。如果帮主在3天之内未对申请做出任何反应，则追杀申请自动生效。如果在一周之内都没人可以完成追杀任务，则任务自动取消。

申请生效后，任何一名帮派成员都可以领取一项追杀任务，并在第一时间杀死目标，才可以得到奖励。在被追杀者被杀死时，系统会自动判断杀手是不是领过任务，如果是，则会发布"×××（被追杀对象）被〇〇〇（帮派名称）□□□（帮中职位，如果是无职位者则说明名称）追杀成功！"的公告，并奖励追杀成功者20点声望及3点名声，而后续追杀者的追杀任务将被取消，杀死目标也不会得到任何奖励。或许今后的《新西游记》中会出现一支杀手集团，让我们拭目以待吧！■

# 剑侠情缘 online 评测笔记




文/吴淼

金山的《剑侠情缘》终于网络化了，可见网络游戏在中国的发展多迅速，很难想象在1997、98年网络游戏在国人眼里还是一片空白，而到现在，网络游戏已经有取代单机游戏成为新的经济热点的趋势，单机游戏网络化也已是众商家必做的功课，于是也就有了单机巨作《剑侠情缘》的网络化。而这款被剑侠迷及网迷寄予了很高期望的游戏，究竟如何呢？在《剑侠情缘 ONLINE》（以下简称"剑网"）内测之际，笔者带着很大好奇心进去转了转。

进入角色选择界面，很奇怪的，笔者这种对国产网游没什么信心的人，居然会觉得这游戏画面还行，至少角色造型做的很细致，五行人物的装束确实令人心中升起很多的遐想。进入游戏，感觉虽然景色与单机版时差不多，且2D人物都小小的不够威武，但好在人物动作还挺丰富，而且武侠味道浓厚，尤其是加入了轻功的设定，使我这个初进游戏的小虾，忍不住追着在练功场上跳来跳去的高人，满怀钦佩的问："各位大侠请教教在下如何跳呀？=.="在武侠的世界里，最能吸引人的地方，也许就是这一招一式的快感吧，总之笔者觉得有轻功的游戏，那就是锦上添花。

玩过太多的网游，对2D画面已经很习以为常，所以对剑网的画面没什么不满，平平常常不出问题就是最好的，毕竟武侠游戏的内在才是重头。因为要升到10级才可以体会各门派的不同，笔者对游戏的初期印象就停留在环境营造、操控方式、升级难度和装备系统上。和暗黑一样，剑网中的装备都有附加属性（蓝色），比如自动回血，或是增加命中，单单这些还不够，根据中国的五行相生相克的道理，一些装备上还嵌入了隐藏属性（灰色），需要根据角色自身的属性与装备的生克关系来激活。这种比较新颖的玩法，确实很能抓住玩家获得更多更高属性装备的心理，从而在打装备练级上，就增加了更大的乐趣。当然，剑网怪物掉落装备的概率似乎也很有讲究，笔者练高了几级，攻击增加了几分之后，才渐渐打出了一些道具和装备，而在最初，没有命中，不被怪欺负就算好的了。

剑网的音乐选用了中国古典配曲，听上去很有意境，但是玩过单机版游戏的玩家不难发现，这些配乐都是原来的游戏中的，因为做的比较成功，所以用做网络版的配乐无可厚非。但是新游戏总要做新的尝试，总吃老本是不行的，毕竟网游的生命期比单机长了许多，不换些新鲜的东西，恐怕那些老剑侠迷们会不答应了。但是没玩过单机游戏的玩家还是值得听一听剑网的音乐的，毕竟这是剑侠里成功的音乐哦。

说到升级，可能是因为已经习惯了韩国泡菜的那种轻松度过新手阶段的快速升级方式，所以一开始对剑网的经验升级系统有些不适应，每次只获得十几点甚至几点的经验，再看看自己升一级需要的几千点经验，再加上怪物厉害的紧，一打就围上来一堆，无数次的倒下然后"爬起再战"，掉的经验补不回来不说，单就兜里的钱也是越打越少了（死亡会损失50%的现金），真有点力不从心的感觉。不过后来想了想，也许是自己错了，游戏也并非只有练级一种玩法啊，于是开始寻找其他途径，比如做做任务。

剑网的任务比较繁多，新人刚出生的时候就可以做任务，而且可以获得一些对练级很有帮助的道具装备。在加入门派后，每过10级又要做任务才能得到新技能。但是这些任务里，除了门派的几个任务外，其他的并不是必须做的，所以，你大可不必紧张什么，而且游戏里的任务也很轻松，大部分是从某地接到任务，把东西送到某地而已，非常简单，而门派任务也只不过是让你打一些指定的NPC，事后会获得不错的奖励。因为还有很多事要做，所以笔者在任务上面花费的时间并不多，倒是为了骑马啊换装备啊很多新鲜事上下了不少功夫，在门派对比五行生克方面的研究也很多，毕竟这些中国传统武侠的东东还是蛮值得玩的。

细节，永远是最不起眼却又是最重要的内容，如果一款游戏很不能迎合玩家的需要，什么都设计的很复杂很麻烦，那么最终也会失去玩家，相信剑网不应该是这样的游戏，毕竟这是国产游戏，毕竟玩家有什么建议都可以很快地被西山居加以实施，而在测试阶段，什么样的问题和意见，也都是正常的。剑网内测到现在，一直在更新、在修正、在调整，很多玩家提出了很尖锐的意见，而金山都虚心的接受，并在努力加以改进。很多玩家说剑网问题多多，要真正的推出可能还需要很长的时间，而要达到令玩家满意的程度，更要付出巨大的努力，前景难料。不过，金山公司的态度却始终是认真负责的，单从这一方面看，剑网的未来也会有比较良性的发展，当然前提是先要完善游戏自身，同时满足玩家们的要求。经过一个月的测试，笔者在这里就一些比较明显的问题说说自己的看法，希望可以给金山公司一个借鉴。





首先一个就是游戏操控上的不方便，不知道剑网是不是过于注重"与众不同"了，聊天、组队、交易和好友系统都做得很"独树一帜"，说白了就是有点别扭——聊天没公频、好友不能密、组队交易过程烦琐，记得一份韩国网游调查报告上说：关于互动系统（包括交易、组队等等），玩家完成整个过程如果需要点击2次鼠标属于可以接受，点击3次以上玩家就会觉得麻烦，恰恰剑网的交易和组队系统犯了这个毛病，交易玩家要点击3次，组队更是要点击5次，本来想为玩家着想，加了交易锁和组队锁定功能，但是现在看来反而有些画蛇添足，给玩家造成更多的麻烦。为什么当初策划时，没想到把这些功能集合到一个右键上，当玩家鼠标放在另一位玩家身上时，点击右键直接就出现一个简单的窗口，上面集成了加好友、交易、组队、看对方信息，包括以后的加入帮会等等功能，那样岂不更方便更人性一些么。



第二个是游戏平衡性问题和PK机制的问题。游戏的好玩与否很大程度上与游戏设定的平衡性有直接关系，而在这方面剑网虽然尽量在做，但是也遇到了一些问题。例如，技能平衡性问题引发了门派势力不均和胡乱PK等诸多问题，经过反复的修改调整，一些不平衡的地方已得到改观，但在PK问题上却难圆满。剑网的十个门派，目前只开放了五个，但是单就这五个门派现在已经闹的江湖恩怨仇杀不断。天忍天王虽然刚刚修改了武功数据，但是依然会出现PK乱砂的现象，再加上自由的PK设定，相对立阵营的门派PK没有任何惩罚，而玩家死亡的惩罚却相当严重，所以更助长了邪恶之气。天忍天王血洗五当，峨嵋的MM饱受天忍欺凌，唐门依仗地理位置较偏僻，又有自己的练功场所，所以别的门派不愿意跑到很远的地方去洗他的门，但反过来唐门的人却可以对别的门派进行滋扰……短短一个月，剑网的世界已经是血雨腥风，很多门派新人被毫无理由的屠戮，受尽委屈之后便是强烈的仇恨，强烈的报复，太过自由无约束的PK系统，使整个剑网笼罩了一层厚重的怨气。这还只是内测，如果是在公测时仍然对PK无限制，对新人无保护，那么很难想象一个有内涵的游戏，会不会变成一个野蛮人的"屠宰场"。为了不被PK而升级，升级之后又回过头去肆意的PK，什么游戏内涵，什么江湖侠义，全不要了，游戏制作者的苦心创作也化成了毫无意义的东西。我想，这应该是大家都不愿意看到的。所以笔者强烈建议金山公司，重新定制PK规则，对门派新人加以保护或者设立一处公开的PK区域，供玩家去发泄，这样，至少其他玩家会比较安全一些。

第三点本来想说说服务器卡号、丢装备和回档的问题，不过因为这些都属于硬件伤，任何一款新网游都难以避免出现这样尴尬的局面，更何况金山在运营网络游戏方面还属于新手阶段，所以相信服务器问题会在这次内测之后就可以得到最快的解决。

虽然内测中的剑网问题多多，但这只是内测，而且只是第一次大规模的内测。据说韩国一款网游问世，小则经过3、4次内测，大则要测试一年之久，目的就是发现问题解决问题，弥补不足，使游戏看上去更美。而对于金山公司来说，对于剑网来说，这次内测还只是个开始，只是迈出了第一步。有玩家曾感慨的说，中国玩家都是相当宽容而且有很强责任感的，面对一款倍受关注的国产游戏，玩家们的热情曾经令金山公司为之感动，而现在玩家们为剑网找漏洞找不足挑毛病的劲头，也令金山公司感到了巨大的压力，"爱之深责之切"这句话，在这个时候送给金山和参加剑网内测的玩家们是最合适不过了。因为它是国产武侠游戏，因为它代表着中国知名游戏开发公司的水平，所以才会希望它可以做得更好更完美。内测的过程本身就是一个进化的过程，相信经过玩家的内测以及公测之后，到游戏正式发布之日，《剑侠情缘 online》会更加完善，更加吸引玩家的视线，成为国人为之骄傲的国产武侠网络游戏明星。■





ONLINE EMPIRE 网络帝国

# 使命评测报告




文/游戏蝴蝶·波尔巴

使命》作为一款即将在国内开始公测的游戏，带给玩家很多优秀的设计理念，其新颖的职业系统、完善的PK系统、独到的军团设定、庞大的道具系统、出色的画面效果，以及气势宏大的战争系统，对于当前良莠不齐的网络游戏市场，无异于是一缕难得的清流，让广大网游玩家备感新奇和刺激。

## 色彩鲜活的画面

《使命》画面色彩鲜艳明亮，给人一种愉快轻松的感觉，因为与《精灵》同出于一个制作公司之手，因此在角色形态和场景及界面设置上，多少有些《精灵》的影子。此外《使命》的各种特殊魔法和机能效果，在高效3D引擎的特效渲染下，也是非常绚烂。游戏默认视角为斜45度，同时玩家可以实现平面视角360度旋转，非常方便观察地形，不过也有不足之处，就是上下的可调视距很小，基本上无法放到水平的位置上，所以也无法观察远景了，当初《精灵》的那种公认的漂亮景色，令人很难忘怀，而笔者也希望可以在《使命》中再次看到，结果很遗憾，这方面因为视角的限制而无法实现。

《使命》体贴玩家的设计是游戏中有自动光源照明功能，无论在混乱的战场还是怪物群中，玩家都能准确的找到自己的角色。稍显不足的是游戏整体效果不够精细，不过考虑在快节奏的打怪升级之中，很多细节都会被玩家忽略，为了节省网络资源降低系统对玩家电脑硬件的要求，《使命》还是采取了这种折中的方案，放弃细节而确保游戏流畅度。可以这样说，《使命》的画面整体效果在保持良好表现之下对硬件的要求也不高。

《使命》的另一个亮点就是十分华丽的魔法技能效果，其各种特殊魔法和技能效果在高效3D引擎的特效渲染下非常绚烂。游戏中分为两个种族和四种职业，为此出现的魔法技能效果也就有8大种类。而且无论是魔法效果还是技能效果，从动作的设计到画面表现，都给玩家极大的视觉冲击。克伦族的火系魔法完全体现了大的炎热和火爆，无论是最低级的小火球还是高级的火柱旋风，玩家都能看到火焰的特殊动感，特别重要的是尽管画面绚丽，但是丝毫不会影响游戏流畅。

## 丰富的道具、新颖的职业

从Blizzard的《暗黑破坏神》开始，很多网络游戏吸引玩家的卖点之一就是丰富的物品系统和愉快的升级。《使命》的物品系统极其丰富，除了传统的铠甲和武器外，玩家还可以对自己的装备进行升级和加工。道具升级的祝福和强化系统，给了玩家很多的发挥空间，玩家可以购买祝福卷轴提升道具等级，也可以在一些带"孔"的武器装备上镶嵌宝石来赋予其特殊的能力。这两个系统的DIY程度非常高，玩家可以按照自己的想法来设计独一无二的装备，因此也是比较有趣的，可以刺激玩家打装备的欲望。此外，还有一些装备带有魔法前缀，它们的出现是随机的，而且种类也十分庞大，但是要想获得一件极品的魔法装备，也是非常不易的。相信《使命》的道具装备系统，可以满足喜欢收藏装备的玩家的苛求。



在角色职业方面，《使命》的设计比较独特，它没有规定某些角色必须担任固定的职业，而是在不同职业的角色属性分配上略有区别，给玩家一个选择的权利，要怎样培养角色完全由玩家说了算。当然，角色属性平衡也是需要注意的问题。《使命》中独特的"基本职业衍生种族职业"系统，让游戏中的职业有了更多的分支和变化。不同种族的职业在装备和魔法技能方面存在很大差异，即便是相同的职业，最后仍然会呈现出两种决然不同的面貌，并形成两种风格迥异的战斗策略。毫不夸张地说，"基本职业衍生系统"很好地扩充了原来的4种基本职业，并最终在两个部族基础上衍生出32种不同特色的职业。



很多网络游戏中提供给玩家的角色都固定对应不同的职业，再加上对角色性别上的强制性，这使很多玩家为了选择喜欢自己心仪的角色职业，不得不忍辱负重，比如想练法师或妖精就必须选择女性形象等等，造成了大量"人妖"的涌现。《使命》的职业系统很好的解决了这个问题，将职业和角色形象分开，让所有玩家都可以在《使命》中充分地扮演出自己的独有个性。

## 灵活多样的PK系统

《使命》中的怪物大部分都是攻高防低，这种设计将使喜欢欺负怪物的玩家可以充分享受游戏的乐趣。没什么能够比冲进怪物堆中肆无忌惮的狂砍乱杀更让人激动的事了，而在《使命》中玩家完全不用担心自己的安全，除非越级挑战怪物，同级别的怪物很难对玩家造成太大的伤害。而且，游戏中怪物掉落物品的丰富程度绝对让玩家咋舌，玩家应该不会抱怨辛苦劳动得不到回报了，笔者初进游戏就很是惊奇于满地的钱和装备没人捡，到后来才明白，不是不想捡而是多得捡不过来！当然，人物负重很有限也是使大家丢掉一些垃圾装备的原因。可以毫不夸张的说，《使命》是个十分奢侈浪费的世界。

因为职业上的灵活设置，玩家在选择好职业后会发现升级时将不会再获得额外的属性点数，这使很多初接触这个游戏的玩家感到很困惑。其实这个设定是为游戏一个很关键的系统准备的，它就是无差别PK系统。在《使命》中，等级将不再决定一切。

无差别PK系统显然早就在很多网络游戏中尝试过，不过就效果上说，绝没有《使命》这么来得彻底刺激。在属性上淡化级别差异的同时，游戏的设计者似乎有意在游戏中引入即时战略游戏的那种微控概念，并用各种技能和魔法作为实现的手段，让一个成熟的玩家完全可以通过自己娴熟的游戏操控能力以及灵活的头脑做到以智取胜，时时处处地展示出自己的卓而不凡。



## 不完美的小问题

当然，《使命》难免也存在一些不尽完美的缺憾。韩国游戏的"传统"就是作到50%完成度即可推出市场，所以《使命》目前的可玩度也只有50%而已。好在作为国内代理的世模科技很为玩家考虑，一直在督促韩国方面提高进度，我们完全有理由相信游戏发售之日，必然会有更出色的表现。

《使命》的聊天系统比较自由，大家可以在各种频道里叫喊，但由于《使命》的画面色彩鲜艳，导致聊天的文字很容易和背景混淆，当然时而错过一些话也无伤大雅，不过若是在组队中错过了重要信息，那麻烦可就大了。所以在显示文字方面，还需要改进。

另外在《使命》中，玩家很难直观的看到组队练级和单练所得到的经验区别有多大，组不同级别的玩家练级区别有多大，因为《使命》缺少了直观的经验数值显示。这在以前的游戏中出现还基本可以接受，但是现在玩家基本已经习惯了有明显经验显示的系统，突然遇到使命这样隐藏经验取得的提示，很有些不习惯。同时这也不利于玩家选择怪物，因为很多时候玩家只能慢慢的积累经验才能知道大概的情况，而新人也只能亦步亦趋的跟在老玩家的后面学习。希望后续的版本在杀死怪物后让玩家可以知道获得的经验数值的多少，这对于鼓励玩家冒险有很大的好处

经过内测这段时间的经历，虽然游戏还存在一些小毛病，但我觉得《使命》是一款值得玩家去花费时间和精力尝试的好游戏，在以后版本中陆续开发出更具魅力的攻城战和新团战，玩家将更加感受到一个刺激畅快的《使命》。■

# EQ地城冒险守则




在由诸神所创造的诺拉斯大陆上，存在着不少幽暗深远的地下城市。在这些地城中或居住着一些特殊的族群，或埋藏了某种神秘的宝物，也可能掩藏着一段早已不为人知的历史。为了获得更多的财富与宝物，也为了能窥见众神所欲掩盖的历史真相，狂热的冒险家们把对这些地城的探索事业视为终生职业。

由于大多数地城都有经验加成以及出产一些很不错的宝物，所以很大一批玩家到了一定级别后都会组队去地城冒险。但是相对于一望无际的平原来说，地城存在着太多的危险与不稳定因素，一个不小心所造成的后果将是无法估量的。所以，想进地城打宝和练级的玩家，不妨先来了解一下地城冒险的注意事项，也可以说是一些规矩吧。

对于地城复杂的地形以及相对密集的怪物分布来说，一两个人是根本没有办法深入到地城的中心练级和打宝的，所以，组建一支等级相近职业互补的冒险队伍是很有必要的。在这支队伍中，有一种职业是绝对不能缺少的，那就是巫师。因为地城内部九曲十八弯，进去之后想找到回头的路十分不易，而且随时可能从黑暗中冲出一列数目庞大的怪物火车，此时能拥有一名可以把整个团队传送回地城入口的巫师真是再好不过了。当然，这样的事也可以让德鲁伊来干，但是在地城中，德鲁伊和游侠一样，将会丧失大部分的优势，所以在后面的文章中，将不加入这两种职业的讨论。除去巫师之外，团队中的其他职业可以视情况来定，下面将就几种常见的团队组合来说一下各种不同的地城战术。

## ●第一种类型 中规中矩型

队伍组成：这种类型是最常见的团队组合，队中拥有战士、牧师、巫师这样的铁三角，同时辅以其他职业。由于具有稳定的攻击力、不错的应变能力以及较强的持久力，所以这种类型的团队很适合在地城中CAMP。建议第一次探索地城的玩家或是到新的地城中冒险的玩家使用。

基本战术：巫师用索姆之眼探路，牧师协助平息怪物的仇恨，然后战士引怪，群殴之。

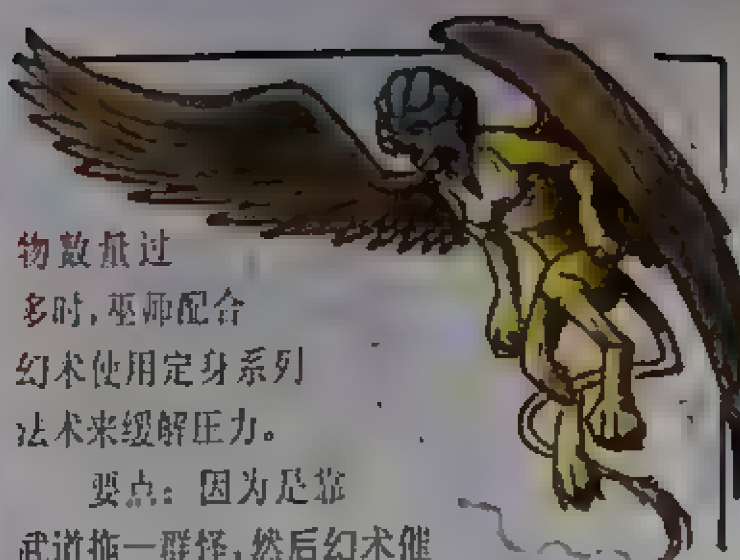
要点：巫师施放魔法后要马上坐下，防止魔法突然消失后自身走动引来不必要的麻烦。用索姆之眼的时候一定要仔细探察周围，宁可多用几次也要保证没有存漏一个怪。牧师在这里最好做一个平息成功和平息失败的宏，以提醒队友进行下一步的动作。战士引怪最好用弓箭，仇恨范围小，某些特殊怪物物理攻击无效，需要使用魔法箭。

## ●第二种类型 急功近利型

队伍组成：急功近利并不是贬义词，只是对这种团队的目的加以解释。这种类型的团队由一个武道或者暗骑、一个战士、一个幻术以及三个巫师或者魔法师组成。这样的队伍拥有最快的拉怪速度、不错的局面控制能力以及较强的瞬间攻击力，属于快速冲级型的组合。建议有良好的地城作战经验以及良好的个人职业操作水平的玩家使用。

基本战术：路上幻术平息开路，战士引怪，3个巫师基本可以做到瞬间秒杀。到达CAMP点后，武道引怪，然后战士交接，幻术配合催眠。怪物数量过多时，巫师配合幻术使用定身系列法术来缓解压力。





要点：因为是靠武道拖一群怪，然后幻术催眠这样的形式来练功，所以对于每个人的个人水平要求较高，武道对自己队伍所能承受的最大压力要有个很清晰的估算，从而判断在什么时候拉多少怪回去是最合适的。而幻术是整个环节中最重要的一个部分，要能很准备的判断催眠的先后顺序，同时注意保护自身以及发出正确的指令让巫师协助。

## ●第三种类型 纯法职业型

队伍组成：顾名思义，此类型的团队成员全部是法系职业，包括巫师、幻术、魔法师、牧师、亡灵巫师等。此团队拥有最强的攻击力，较差的应变能力以及一般的持久力，如果团队配合很熟练的话，练级打宝都是相当快的。但相对来说，这种组队方式危险性也是最大的，所以除非是下怪物等级偏低的地城，或者是实在找不到肉搏系职业组队的情况下，否则不推荐使用。

基本战术：幻术或者牧师平息，魔法师或者亡灵巫师的宝宝引怪，然后众人魔法猛轰。

要点：平息尽量让幻术来，因为幻术背景魅力都高于牧师，平息不容易失败，且幻术色彩系魔法能够在最短的时间内打晕平息失败的怪物，使幻术逃生。因为没有肉搏系职业做肉盾在前方吸引怪物仇恨来协助法师施放高伤害魔法，所以在放攻击性魔法时，尽量统一时间，造成对怪物的秒杀。虽然法师的宠物也会挑衅，但是效果实在不怎么样，在宝宝较少的情况下，稍微不慎就会被怪物冲入人群中，到时可就死伤遍地了。

在组建好合适的队伍后，刺激的冒险生涯也即将展开。希望在这之前，团队里的每一个人都已经详细的看过该地城的地图，并且对于自己在团队内所担任的工作十分清楚。当然，每个地城的情况都不一样，在此也不能举出一个适应所有地城的指南，不过假如能做到以下几点，相信在你第一次进入大部分的地城中都可以比较顺利且有效率的进行CAMP了。

一、做好准备工作，做好沟通，设置好自己职业的宏，比如战士要设置 /g %T（我正在挑衅XX），幻术要设置 /g %T（我准备催眠XX），还有些提醒宏，例如 /g %T 在附近（XX在附近，大家小心），/g 发现火车，准备撤退。

二、肉搏系职业定位在离地城入口最近的地方，法系职业的通通定在地城门口，保证能有效的集结队伍。进入地城之后首先查看当前地城有多少人在，与他们打招呼并记住其中一部分人的名字，这是为了当你所处的队伍全灭的时候可以找到比较熟悉地形的人来帮助你们复活。通常他们会告诉你一些在这个地城修炼的注意事项，以及他们CAMP的位置，这些都是很宝贵的经验，一定要听进去。同时注意不要经常使用大叫和离体频道说话，这样会影响到其他人的战斗。



三、进入地城后，一定要保持精神的高度集中，因为不知道什么时候就会有怪物从你意想不到的方位出现。行动前先加好所有能加的BUFF，并且听从团队指挥官的指挥。对于任何地方都采取巫师放眼睛察看后，牧师或者幻术平息这样的方法来打。与会恐吓魔法的怪物战斗时，战士记得取消自身的狼魂并且把行动模式改为行走，以免遭到惊吓后冲入怪物群中引来火车。法系职业随时通知自己的情况，方便队长和队员了解，魔法值在30、50、100的时候通告全队。

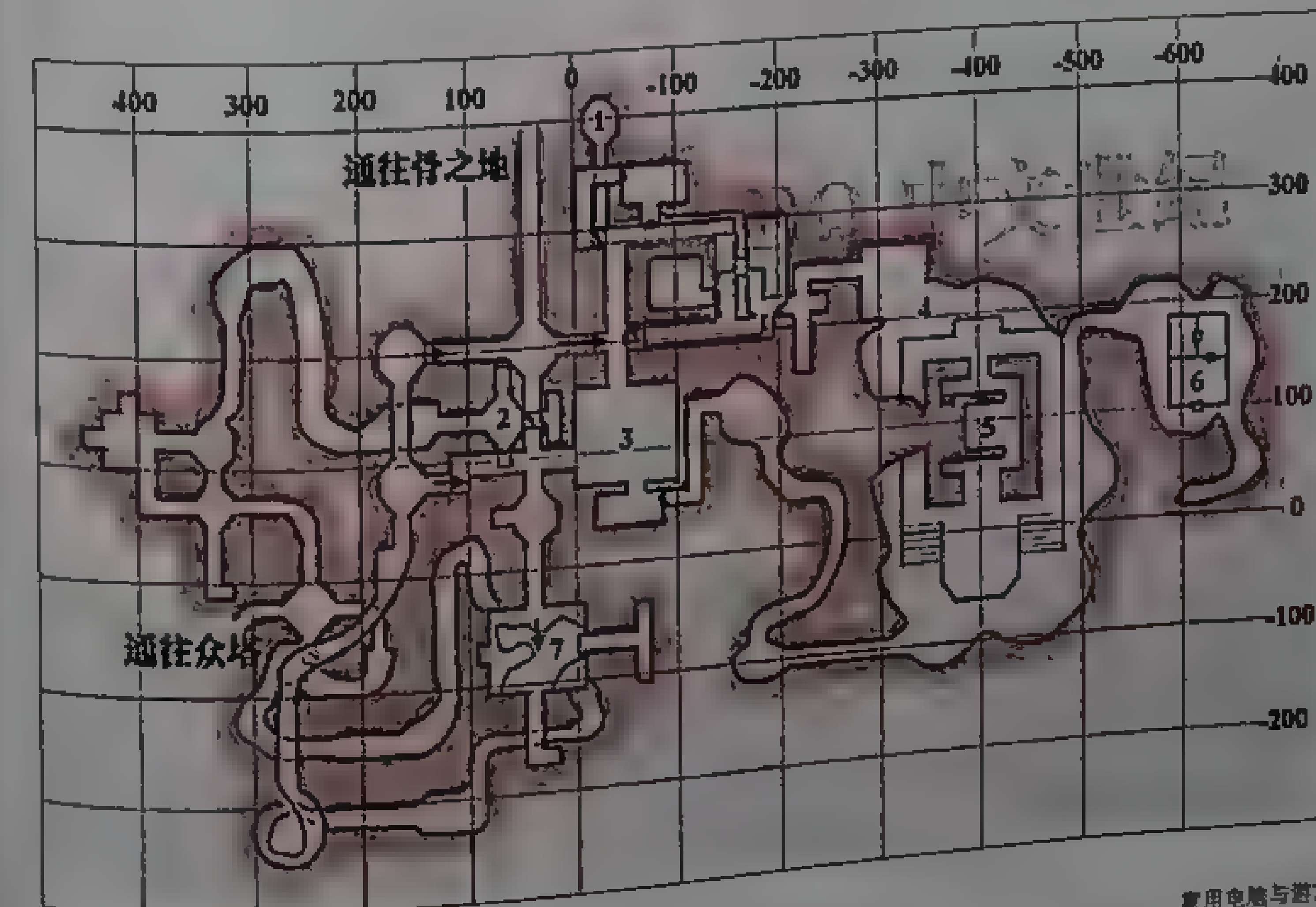
四、如果遇到会施法的怪物尤其是会加血的怪物，应优先解决，在怪物施放法术的同时，战士用撞击，法系用昏晕魔法阻止施法。在旁边有房子的区域，尽量不要靠近房子的墙壁，同时不要坐下，防止房子里面的怪冲出来打乱整个队伍的阵型。

五、遭遇到火车后，假如不能拆解，应该尽量保护队中的巫师施放低级撤退。假如巫师已经死亡，能假死的职业立即假死，牧师用 /Q 的命令下线，并上小号与假死的同伴取得联系。等到周围安全时，再上线复活。如果很不幸的即将全队覆灭，不要试图将怪引到其他团队的CAMP点去，那样只会让你被其他人谴责加鄙视。应该站在原地等死，其后再联系其他在此地城中的团队帮忙复活。

最后，我们来个纸上谈兵的游戏，以卡索拉这个相对简单的地城为例，进行说明吧。

卡索拉位于骨之地的废墟中，怪物级别30-45，主要以不死系怪为主，通常来这的人都是为了去图书馆打一本+6智力+6智慧的灵怪卷轴，那么下面我将给大家讲解一下如何从入口顺利的到达图书馆进行CAMP。假想队伍平均等级为39，由1战士、1牧师、2巫师、1幻术、1武道组成。

下面是卡所拉的地图，我们的目的就是从入口到达5号点图书馆。



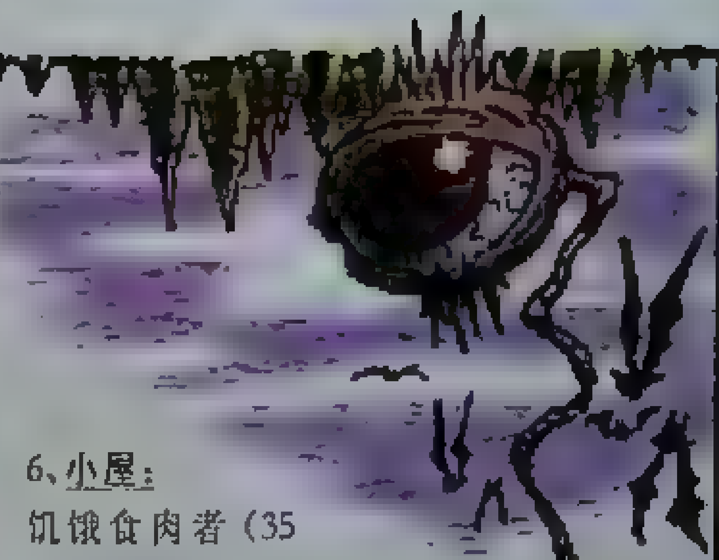

1、屋子：拉格兹夺命骑士 遗落 战争之杖

2、鲁诺德之室：斯达波·鲁诺德（35-37级）遗落 柯隆战争匕首（稀有）、烈火悲哀之刃（普通）和寒霜匕首（稀有）

3、狂热膜拜室：狂热的斯达波（36级） 遗落 八眼面具（普通）和 塞特波小刀（稀有）。

4、后院：拉格兹守护者（36级）遗落穿骨刀（不常见）

5、图书馆：鬼魂图书管理员（33-35级）遗落鬼魂斗篷（普通）和灵怪卷轴（不常见）；痛苦图书管理员（32-35级）遗落卡查斯披风（普通）、灵怪卷轴（不常见）和贤者战杖（稀有）；拉格兹护卫（30-35级）遗落鬼魂之精盾牌；失败地穴掠夺者遗落羞辱之矛（不常见）和柯隆狩猎小刀（稀有）；



6、小屋：饥饿食肉者（35级）遗落冰冻之刃（普通）和 发光双手剑

7 破梯间：向下至地下通道（离开或通往礼拜堂区域）

注意 图中标注X的为陷阱；箭头均表示只可单向通行（陷阱或斜坡）。

通过地图我们可以发现，要到达图书馆最简单的路径就是通过3号点的狂热膜拜室，然后穿越隧道。3号点大厅的东面墙处有3只蜘蛛，这时候团队应该驻扎在地图上3号点上边通道口处，也就是箭头与陷阱中间的地区。然后巫师放索姆之眼，幻术协助平息，平息完毕后全队进入大厅，在西北角处做准备，让战士用弓箭把蜘蛛一个个引过来杀掉。大厅南边的小房间里还有2个怪，同样的方法，让巫师先开眼睛，平息过后一个个拖出来杀。注意一点，小房间与大厅之间是有一扇门隔着，假如在大厅战斗时太过于靠近南面的墙或者是打开了那扇门，小房间里的怪将冲出来。

解决掉小房间里的两个怪物之后，队伍可以在小房间稍事休息，然后通过东面的假墙走到头驻扎。这条隧道中共有两处怪物聚集处，分别是在地图上所显示出的一北一南两个较大的区域，各有3-4个怪。两个区域之间的路段是相对安全的，可以作为临时休息点，要注意偶尔会有一个巡逻兵。在解决南端的怪物后，回好血魔就可以出隧道了，注意隧道口右边还有一只怪，如果不小心处理的话很容易就乐极生悲了。

就在隧道口驻扎，把周围的怪清理掉，加好BUFF后，CAMP从这个时候正式开始了。图书馆里一般有5-7个怪物，这时巫师放眼睛，通报全队图书馆内的情况，然后由武道进去拖怪出来，然后在地图的楼梯处装死，等只有一只怪的时候，站起来并把那只怪带到驻扎地，如果出现火车，幻术催眠，两个巫师帮忙定身，战士吸引仇恨，牧师留心加血。以这样的消耗战术把图书馆里的怪磨光，就可以安心的CAMP管理员了。■

# 逐鹿天空界 魔剑鹰人族全解析



文/TIGER & 天书

终于天际间撕裂出一个黑幽幽的空洞，当层界之门开启，这些有着鸟头人身，和天使般的翅膀的奇异种族便出现在了《魔剑》世界的上空……

鹰人，从头到脚都是一副老鹰样，全身披满了黄金色或深红斑点的鹰羽，特别是翅膀上的羽毛，颜色最漂亮，和老鹰一样的喙和脚从透明的黄色到艳丽的金色都可以选，爪子则是黑色的。比起更愿意在洞里守着自己的财宝，稀少而且高傲的龙族来说，鹰人才是天空真正的霸主。相信《魔剑》新开了鹰人之后，也会有无数渴望翱翔天空的玩家毅然的选择这个种族。下面就让我们来说说鹰人的养成之道吧。

## 鹰人职业分析

在职业选择上，鹰人初始职业只能选择战士系、浪人系，转职职业则可以选择战巫（信仰魔法力量的战士）、武士、野蛮人、女猎人、游侠、刺客、盗贼、斥候。

初始职业基础属性如下：

战系

| 属性 | 数值 |
|---|---|
| 力量 / 上限 | 55/115 |
| 敏捷 / 上限 | 55/120 |
| 体质 / 上限 | 50/105 |
| 智力 / 上限 | 25/85 |
| 灵力 / 上限 | 30/85 |
| 剩余点数 | 15 点 |

适合职业：野蛮人、武士、女猎人、游侠、战巫。

浪系

| 属性 | 数值 |
|---|---|
| 力量 / 上限 | 50/115 |
| 敏捷 / 上限 | 60/120 |
| 体质 / 上限 | 45/105 |
| 智力 / 上限 | 40/85 |
| 灵力 / 上限 | 20/85 |
| 剩余点数 | 15 点 |

适合职业：女猎人、游侠、斥侯、刺客、盗贼

鹰人最大的优势就是飞翔，确切的说是随时可以飞翔，这不同于法师的飞行魔法，一旦时间到了就要再度吟唱咒语否则难以保证飞行效果，而且相信所有法师都有这个经验，御风之术是百分之百的攻击打断者，也就是说一旦你被攻击，就一定会从半空摔下来，不摔死也有可能被人打死，所以……

鹰族的基本属性决定了他更适合做一个游荡天空的浪系职业，而且是会飞的法师们的天敌，其中的斥候职业笔者极力推荐首选。

众所周知，斥候在一个组织中所担当的角色相当重要，他不只具有超强的反隐身能力，作为主要的侦察力量，斥候在战争中的作用已经被无数次的大小战役所验证，虽然艾克、暗影或者半精灵都可以胜任斥候这个职业，天生的高敏捷也让他们更容易在各种情况下脱身，但是很明显的是，他们无法胜任复杂地势情况下的侦察工作。当你想在一个城市的外围查看对手城市的布防情况，或者在乱军之中让对手的刺客无所遁形而保证自己的安全（要知道斥候往往是对方的刺客首先要铲除的对象），那么鹰人族在兼具高敏捷的特质的同时，飞翔的能力让他足以胜任这些“不可能的任务”。

换一个角度来说，鹰人族也有充分的条件来担当斥候的对立角色，那就是刺客。鹰人本身具有一切刺客所需求的属性，而且鹰人刺客更容易接近对手，甚至在天空中发出对目标的致命一击，鹰人的出现改变了传统的防御方式，在法师周围必须有斥候的防御来保证法师和医生的安全，尤其是浪系刺客是可以隐身接近的，这无疑会产生隐形轰炸机的效果，战斗的残酷性和复杂性被完全改变。这些来自天空的攻击让人防不胜防，除了成片的射手防卫在法师和医生的周围，很难想象一个0.7秒就实现隐身的鹰人刺客会给整个队伍的重火力和战地医生带来多大的打击。

到这里也许会有玩家发问，难道鹰人只适合担任这些浪系职业吗？回答当然是否定的，鹰人一样可以担任战系和法系职业，而且他们在这方面一样有不错的表现，空口无凭，现在首先让我们来看看野蛮鹰人。

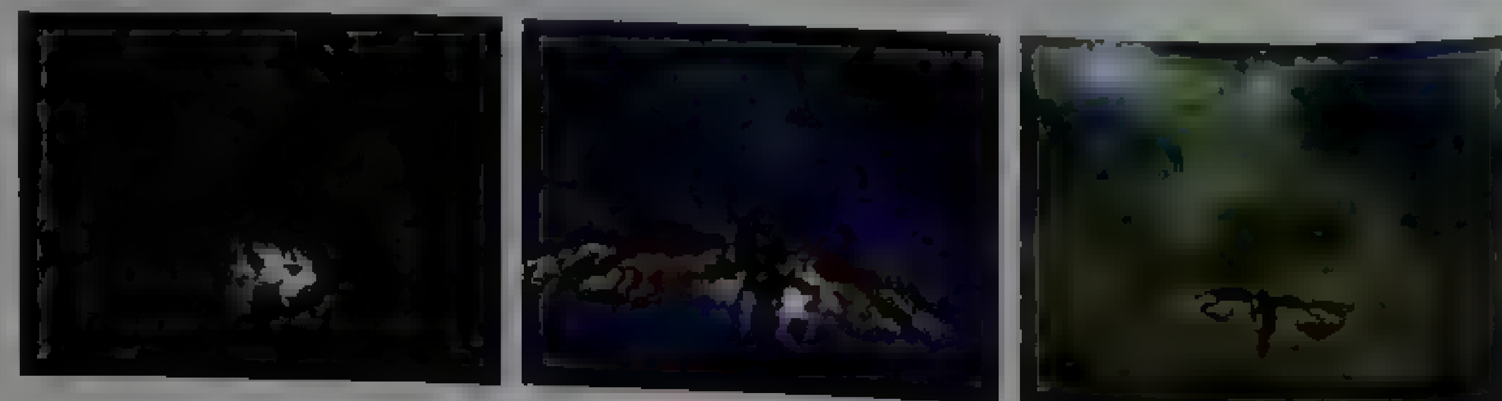
115 的力量让他足够拥有可怕的武器冲击力，不过这还不够，你需要通过天赋来调整这个属性，同时也可以用“公牛的体质”这样的天赋来提升体质上限，以达到更高的生命值。这样你会更适合担任一个野蛮职业，狂暴技能一出，鹰人野蛮就成了那些鹰人射手的天敌，强大的物理攻击力足以摧毁那些脆弱的中型铠甲。

或者你会反驳这样的论调，鹰人野蛮怎么可能抵受鹰人射手的游斗？但是看看在天空中发动进攻的耐力消耗或者你就有了答案，在飞行中游斗的结果就是筋疲力尽而无法支持自己飞行的体力消耗，而作为一个射手在体质方面绝对不会占优，那么等待你的结果恐怕只有死路一条。

武士可以说是所有职业中防御最高的职业之一，身穿重甲的他就象传说中的重骑兵一样坚固，但是在这里并不推荐你成为近身作战的战士，武士有个很好用的弓系技能，它的攻击距离是魔剑中的所有武器中最远的一个，配合飞行和坚如磐石的重甲，你很快能体验到空中的移动炮台的感觉，被诗人或者牧师提速之后，每次 5 发的连射穿甲伤害是任何人都为之胆寒的攻击能力，普通的射手是绝不会打算与你面对面互攻的。

以上这些都是鹰人种族适合担当的职业，当然鹰人可以担当诸如战巫这样的半法系职业，但是看看鹰人可怜的智力和灵力，选择这样的职业真的是不明智，不过或者你可以以精神攻击为辅助来完善你的战斗能力，终究战巫在武器使用上并不比其他专业的战士逊色多少。而做一个空中的魔法炮台或者也是一些人的追求也说不定。

鹰人的出现将带给《魔剑》世界一种全新的战斗体验。飞行的鹰人战士将成为法师们的天敌，从此，《魔剑》的战争将发展到空中于地面的全方位对抗。鹰人族的出现将把《魔剑》世界带入全新的纪元！






## 鹰人练级体会

根据鹰人体质较高、敏捷高、力量较高的特点，大致可以分为以下 3 类练法。

远程武器练法：包括武士弓、弩，斥侯弓，盗贼弓、弩，游侠弓、弩、刺客弓，女猎人弓。

肉搏武器练法：野蛮人双手斧、单手斧、投掷斧、武士双手斧、单手斧、戟，女猎人矛。

魔法战士练法：战巫、女猎人。

### 远程武器练法

此类练法的焦点是敏捷，主要提升敏捷。

天赋选择：所有属性减 5 点加到敏捷上，闪电反射、盗贼大师弟子各加 10 点敏捷和上限，一共花费 20 点。

属性点按照体质、敏捷、智力的顺序加。可以在游戏里选择 30 敏捷上限的符石。最终属性体质 100、敏捷 170、智力 60；副职石头选择射手；基本技能加弓箭、弩（根据使用武器选择）120，箭术 120（吃了射手副职符石才有）。

**武士系：**武士的优点是可以穿重甲，血多，物理抗力较高。技能加重甲 100，韧性 120。另外可以选择指挥官副职，提高伤害和射速。武士本身没有太多的技能或者魔法。因此练法也较为简单，不太容易出错。

**游侠系：**游侠有很多辅助技能，可以自己加血，伤害也比较高，浪人游侠还可以隐身，有利于暗杀，缺点是血少，技能点比较紧张。建议轻甲满（中甲也可以），钢铁转化 GM（提高 150 防御）、毒蛇之击 GM（攻击速度提高 40%）、雄狮之咬 GM（提高伤害 50%）、包扎伤口 1 点，浪人潜行 GM。这样在打仗的时候可以用作攻击法师类职业。有较高的伤害。暗杀也是不错的选择。

**女猎人：**中甲满，浪系潜行 GM，喜欢宝宝的可以学习召唤宠物，在 PK 时也是不错的辅助战力。此外还可学习召唤天怒和寒冰狂怒 2 种攻击法术，增加攻击能力。因为没有增加伤害的技能，基本上物理攻击一般的职业。

**刺客：**轻甲满、影术 88、背刺 GM、隐身 GM、窃取呼吸 GM、影之斗篷 GM、潜行 GM（35 也可以，应该只有斥候可以看见你了，不过建议 gm）暗影之触 GM（新版本，定人 18 秒，恐怖了）、杀手的技巧 1 点（免费学，18 级，影术 88 出）、致盲点数够就 GM，不够就 20 点，对付敏捷比你高的人用的，减防御和攻击，对付斥候很有用，纯暗杀职业。（注意：匕首加点和练法同弓箭）

**盗贼：**基本同刺客

**斥侯：**轻甲满、潜行 GM、侦测隐形 GM、运动奔跑尽量加高，斥侯的用途主要是抓小偷，和团体 PK 中的侦察、反隐，所以奔跑能力是很重要的。

评价：鹰人的敏捷较高，体质也比较好，加上能够飞的优势，因此是比较适合练弓箭、弩的，缺点是不能装备帽子，因此防御上不太可能很高，在回避率上比一般种族差。

### 肉搏武器练法

天赋选择：所有属性减 5 点加到力量上，铁匠学徒、英雄力量各加 10 点力量和上限，一共花费 20 点。

属性点按照体质、力量、智力的顺序加。可以在游戏里选择 25 力量上限、20 体质上限的符石。最终属性体质 120、力量 160、智力 40；副职石头选择指挥官；武器选择：双手斧、单手斧、矛、戟；

基本技能：武器技能满、甲类满。

**野蛮人：**野蛮人的特长是双手斧，建议使用。斧术、双手斧掌握满，中甲 100，战斗之怒 GM、威猛之吼 GM、韧性满、运动尽量加高。野蛮人需要的技能也不太多，主要是伤害高，加上鹰人能飞的特点，相信是法师的噩梦。

**武士：**类似野蛮人，不过可以选择重甲，可以使用单手武器加盾牌，获得良好的防御能力。不建议使用戟、矛，伤害太低了。

**女猎人：**武器选矛，其他同敏捷类女猎人。

评价：鹰人的力量较高，体质也比较好，能飞也很好，战系是比较合适的，但是比较其他战系，由于飞行要消耗很多的耐力，因此持续战斗能力并不出色。适合做为空中突袭部队。

### 魔法战士类练法

天赋选择：所有属性减 5 点加到智力上，术士弟子、机智头脑各加 10 点智力和上限，一共花费 20 点。

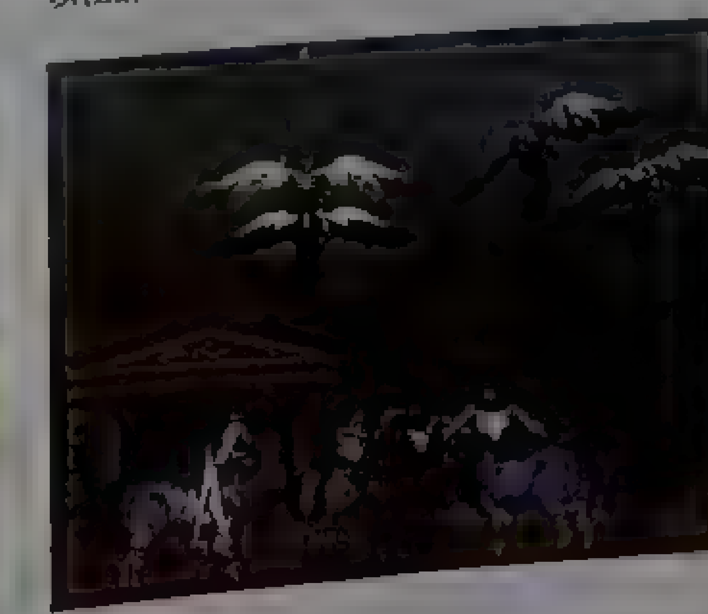
属性点按照体质、智力、灵力的顺序加。可以在游戏里选择 25 智力上限、20 体质上限的符石。最终属性体质 120、智力 130、灵力 70；副职石头选择无。

**战巫：**中甲满、格挡 95、灵巫术满、精神攻击 GM、破碎意志 GM、自由思想 GM、身心和一 GM、预见危险 GM、迟缓心智 GM、精神诱捕 1、精神呼唤 1、超越极限 1、灵力凝聚 1、精神医疗 1、精神护盾 1。这样的战巫有不错的防御能力，碰到敌人用防御姿态，可以有 1100 左右的防御，配合迟缓心智，纯粹的法系杀手。

**女猎人：**中甲 100、召唤风暴满、召唤天怒和寒冰狂怒 GM，其他的可以选择矛或者弓箭作为辅助武器。特点是魔法比较厉害，也不惧怕肉搏职业。

评价：鸟人的智力还可以，体质也好。作为魔法战士是不错的选择，尤其是战场上应该有较强的生存能力。当然如果你喜欢高伤害的快感，那么魔法战士很难做到。■





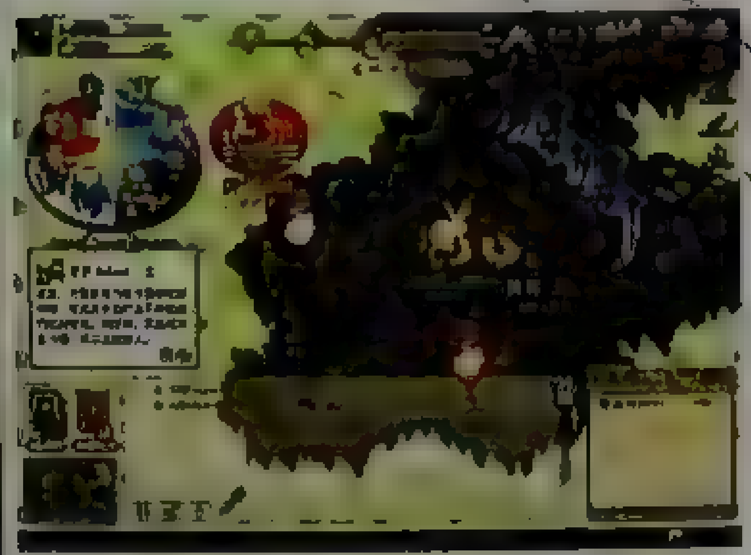


ONLINE EMPIRE 网络帝国

# 夏天的彩虹冒险




在某论坛初次看到《彩虹冒险》这款游戏的截图时，虽说是韩国泡菜，但那种日式RPG的风格和俯视的Q版人物造型，不由让笔者想起Falcom的成名作《英雄传说》系列，以至于给笔者造成了是普通角色扮演类型或者是类似石器回合制游戏的错觉。但实际进入游戏后才发现，整体的设计思路和结构更像是《疯狂坦克Ⅱ》那种快餐休闲类游戏。经过一段时间的接触，发现了不少有创意的地方，比如众多有趣的即时小游戏，以及RPG角色培养系统等等，在同类型的休闲网络游戏中属于有自己个性的一款，如果抓紧后续开发和更新，或许生命力会比预期的还要顽强。



初次进入游戏，色调明快的画面给人一种活泼温暖的感觉，在按钮、菜单边缘等许多细微处的设计也非常美观，外观上没有太多可以挑剔的地方，只有人物造型还透露出一些蹩脚的泡菜味道，可能是笔者日式游戏中毒太深的缘故。游戏操作全部使用键盘而非鼠标，与《疯狂坦克》等游戏不同的是，《彩虹冒险》中的对战游戏是全即时的，在用键盘作战时，对玩家的反应和操作能力也要求得更高，系统设定中附带了两种键盘操作模式，默认的第一种笔者感觉不是很符合国人的习惯，推荐第二套传统方案：A跑、S近身攻击、D远距离攻击、方向键控制人物移动，和小时候玩街机的感觉差不多。在笔者刚开始玩的几小时里，玩家间PK的超快节奏曾让繁忙的手指一阵发麻，开发商并没有因为是个休闲游戏而把难度降低，冲着可爱画面而来的MM玩家估计要受一些考验和锻炼了。近期又闻获《彩虹冒险》将成为今年WCG的比赛项目，虽说有游戏公司赞助等商业炒作的成分在内，但还是说明该游戏具有一定对抗竞技性的。

游戏中共有5个频道，都有一定的等级限制，达到相应等级后方可进入。据说这种设定是为了照顾水平不一的玩家，防止高手随意欺负新人。频道越高级，可供选择的游戏模式便越多，比如新人的0频道，只有任务和交流模式。进入频道后会有很多固定的房间，可以选择别人加入或自建。在建新房间的时候需要选择这个房间的模式，也就是不同类型的游戏方式，人满后会自动开始游戏。

任务模式是游戏中最基本的模式，在一个迷宫里以击退敌人收集水晶为目标。只要操作得法，玩家相互配合，敌人并不会构成太大威胁。新人可能需要反复做这个任务积累点数来升级。但每个频道的任务就一个，地图也很少，所以久了就会很无聊。如果可以随即换几张新的任务地图会好很多。韩国佬真是懒~

交流模式中玩家可以互相攻击但不会掉血，用于聊天或是练习PK，也可以交换和合成卡片，玩累的时候在里面挂机也是可以拿点数的。

组队对战模式，使玩家分为两组相互攻击，不同的角色会有不同的用法，必胜的队伍往往都是优势互补的人物+亲密无间的配合。但是PK系统有个不太好的设定——玩家被攻击后一段时间无法还手，而敌人如果连续进攻，则一旦被逼入死角，往往只能看着自己活活被打死而无可奈何。偶认为应当在攻击时间上做出一些调整才更加合理，这样的死法实在让人郁闷不已！

足球模式是笔者最喜欢的，非常的具有娱乐性。可以1-3人为一队，用攻击即可踢动足球，系统会根据攻击力的大小来判断足球踢出的远近。在足球场上激烈的拼抢中，想要正确的微操是比较困难的。所以笔者并不推荐使用速度比较快而且灵活的人物比如精灵和蝙蝠mm。海盗刀疤因为其速度慢，容易控制射门方向，射门力量大等优点，正在成为足球场上的新宠。本人曾用海盗数次单刀突入，直接禁区外一脚射门得分goal!吼吼~

玩家的等级最高20级，积累一定的点数才可以升级。游戏里挂机、做任务、PK、踢足球等等，都可以增加点数，同时还可以获得"叮当"（彩虹冒险中的通用货币，可以购买卡片和道具）。现在有些练功狂连睡觉时间都会蹲在交流模式中泡点，汗~。卡片在游戏中相同于武器防具等装备，通过玩家自己合成的装备卡片往往威力惊人，但笔者可能运气不太好，始终没有合成成功过，现在经常被别人用强化装备打得半死，实在惭愧。

游戏中共有8个角色，分属4个不同的属性，每个人物都有自己的特色和作战方式，附出笔者常玩的几个人物谈谈感受。

蝙蝠MM小芊（土属性），是最有特色的人物，使用率最高。近距离攻击可以将敌人的HP吸为自己的，在移动时会自动变为蝙蝠，逃跑速度非常快。看到这里有没有想起点什么？是不是很有点"土八路"的风格呀，呵呵（适合有点坏坏的，想吸男人血的MM使用）。缺点是近距离攻击范围比较短，往往别人打到你了，你还没摸到敌人，这点比较郁闷，要用高超的操作来弥补才行。远距离攻击虽然威力不俗但是有一个短暂的延迟，往往要正确计算提前量才能有效命中。

北欧海盗刀疤（水属性），很极端的人物，又矮又笨，但近身大斧却威力惊人，彩虹兵器榜排行第一的牛人。典型的笨拙型近战角色，没什么战术花招，找机会在敌人攻击的间隙一斧头挥下去，足以将他打得眼冒金星，损血惨重（适合反应慢，手指不灵活的GG使用）。缺点是速度慢，转身慢，在被远距离攻击下，很难有效的反击，偶经常会被灵巧的MM们欺负>"<。

人气帅哥凌云（风属性），仅次于刀疤的攻击力和还算可以的速度，让这个人物成了性价比的最佳选择，各个模式都能看到他非常活跃的身影（入门级的玩家不二的选择）。缺点是跟中国的国脚们一个毛病，耐力过低，不可以长时间跑动消耗，在足球赛模式下十分不利，并且远距离攻击射程太短，在和天使蝙蝠MM对攻的时候常常吃亏。

酷酷的阿龙（火属性），笔者最喜欢的人物，一头蓝发作披风状，外形酷似橘右京。速度快而且各方面都很平均的角色，各种模式都能有效的生存（强烈推荐！）。缺点就是太平均了，所以没有特别出色的方面，需要一定技术的操作才可以把威力充分发挥出来。

在夏天活力四射的阳光下，祝这个刚诞生的彩虹宝宝好运。■



# 传奇3冒险备忘录




文/托林

从《传奇》到《传奇3》算算玩这游戏的时间也不短了，而对《传奇3》的认识很大程度上停留在老游戏的基础上，不过总之新版本还是有新改动的地方，笔者也为此写过一些评论体会和心得，但终究感觉是过时的东西，毕竟老游戏的影子还在，而随手翻翻网站论坛就有很多的练级心得指南等等，这方面也实在没什么可说了。

某日闲及无聊，笔者去做了做《传奇3》万非通的即时任务，感觉这也许是新老传奇最大的区别所在了，而且通过任务也可以获得一些好处，但是不知是急于升级还是怕浪费时间，很多人都未曾注意到这里，于是笔者就在这里做个好人，把这些任务清单列给大家一观。另外还有一些资料性的东东，罗列于此，希望可以对玩这个游戏的玩家有所帮助。

## 一、万非通任务

### 比奇

怡美任务：蚂蚁卵20 食人花果实10 奖励：4w

铁匠啊康任务：10个纯度12以上的铁矿 奖励：红光偃月+3w

酒娘任务：3个火焰沃玛号角 奖励：3w

会特修的铁匠任务：40个宝玉 奖励：14w

美容师任务：2疾风神水（中） 奖励：黑暗降妖戒指

肉店老板任务：200个蚂蚁卵，15个黑猪牙齿（杀黑野猪随机掉落） 奖励：泰坦戒指

左上角药店老板任务：找12个千年毒蛇胆（蛇谷杀千年毒蛇随即获得） 奖励：白月银蛇戒指+1w

药剂师任务：100个毒蜘蛛牙齿，20个号角 奖励：思贝儿手镯+钱

左上药店老板任务：抓30青铜钳虫（彩螟蚣洞杀青铜钳虫随即获得） 奖励：勇士项链

图书管理员任务：10皮 10跳蚤皮 奖励 琥珀项链+3w

右下的药店老板任务：20个石人丹心（杀沙漠石人随机获得）+20个牙齿 奖励：生命项链+5w

### 银杏

许氏任务：纯度10以上牛肉（包括10） 奖励：1w

肉店老板任务：10块品质10以上羊肉 奖励：金戒指+2w

衣服店老板任务：叫你去盟重买一个魔法头盔 奖励：1w

南宫小姐任务：100个僵尸骨头 奖励：幽灵手套+8w

衣服店女老板任务：100个指甲 奖励：25w

南宫小姐任务：5瓶强太阳 奖励：波纹手镯+钱

地摊老周任务 10个回城卷 20个皮 奖励 4w

地摊老周任务：10个回城卷 奖励 1w

铁匠任务：找红蛾宝石(祖玛杀雕像随机获得) 奖励 凝霜

### 道馆

阿福任务：3块不要求耐久的金矿 奖励：凌风

武器店的老板任务：5个食人花叶子 奖励：短刀+1w

衣服店阿浩任务：100个蚂蚁卵 100个皮 100个蜘蛛线 奖励：恶魔铃铛+15w

村外王铁匠任务：60个蜘蛛线 奖励：10w

村外铁匠任务：15个石人心核（杀沙漠石人随机获得）5瓶战神油 奖励：神圣铂金戒指+5w

村外肉店老板任务：取得2个骷髅武将的头（番夜骷髅洞杀骷髅武将） 奖励：8w

### 蛇谷

断龙先生任务：送信给比齐城祖母（卖酒的） 奖励：1w

鉴定书的NPC任务：寻找被半兽人抢去的诗集 奖励，刺杀书+钱

铁匠阿康任务：12以上的黑铁一块 奖励：铁剑

蛇谷老人任务：2个金色栗子 奖励：2w

蛇谷老人任务：找回蛇谷老人的手镯（打钉耙猫、多钩猫随机获得） 奖励：1 2w

### 绿洲

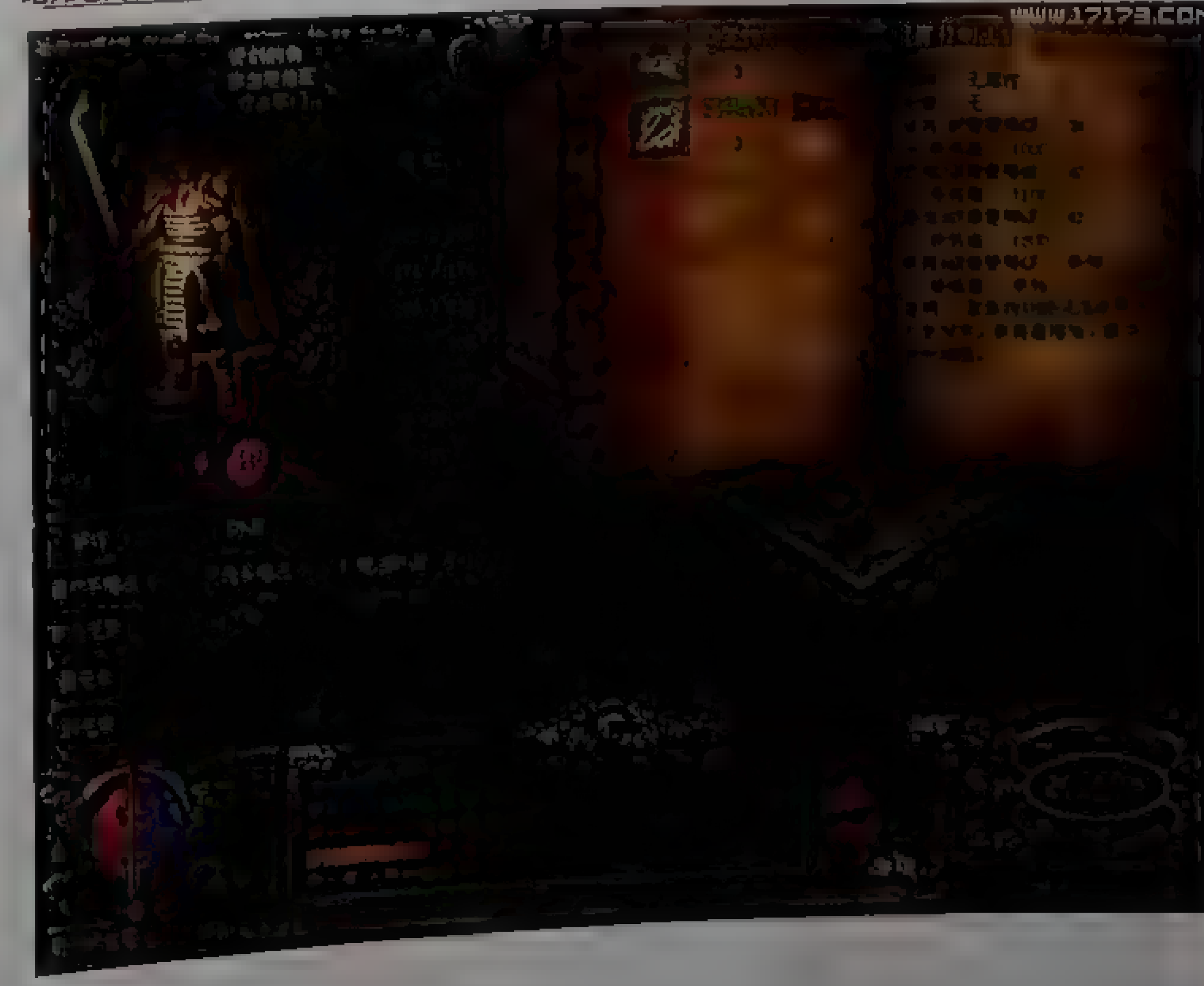
梅山大仙任务：找回诺玛神杖（沙漠杀诺玛法老随机获得） 奖励：祝福油

屠夫任务：石阁庙抓一头红野猪（杀红猪随机获得） 奖励：凌风+3w

唯我独尊任务：50个神灵雕像 奖励：祝福油

石宇任务：50骷髅骨 50蜘蛛线 奖励：25级靴子

白老中医任务：10包花色蜘蛛毒药（灌木林杀花色蜘蛛随机获得） 奖励：8w



**盟重**

服装店老板任务：10 块皮 奖励：白色虎齿项链+3w

药店老板凌峰任务：3 千年毒蛇血 奖励：道士头盔+2w

**边境**

伊老人任务：红蛇血 1 个 奖励：金创药(特)10 个

**沙漠土城**

雪儿任务：2 个铂金戒指 8 个指甲 奖励：天珠项链+3w

仙子任务：抓蚀龙神（杀蚀龙神随机获得） 奖励：紫碧螺+15w

铁匠任务：80 皮 奖励：神奇灵魂战衣+3w

## 二、快捷键补充说明

R：将聊天记录窗口在大／小模式间切换

T：放大／缩小地图（可以将地图转透明）

S：打开／关闭 骑马窗口

D：打开/关闭 任务简报窗口

M：骑马／藏马之间的快捷切换（买了马之后第一件事情就是记得按 M 哦，平时要下马的时候按 M，马就自动隐藏了）

在这里还要说说 Ctrl 键的作用，也就是键盘最左下角的那个键。大家都知道，在传奇里按回车键后，可以进入对话输入状态。而在《传奇3》，进入对话输入状态后，按住 Ctrl 不放，就会看到弹出了一个桔红色的窗口，上面有你最后私聊（也就是大家说的“密”）的十个人的名字，用键盘上的上下键就可以快捷的在各个名字间选择，选到你希望聊天的人的名字上，松开 Ctrl 键，聊天栏里就会出现那个人的名字，你直接输入你想说的话然后回车就 OK 了。

## 三、各处地图坐标集

比奇城：毒蛇山谷(644,18)边境城市(333,74)银杏山谷(777,699)道馆(280,52)半兽人洞穴(64,175)东比奇矿山(762,209)

银杏山谷：天然洞穴(481,324)西部废矿(128,158)北部废矿(280,74)东部废矿(354,121)比奇县(28,454)

边境城市：沙漠(90,408)西部石矿(293,154)北部石矿(354,66)东部石矿(496,87)比奇县(564,69)

沙漠到盟重：边境城市入口(383,40)沙漠入口(13,92)-->沙漠 1 (380,43)(24,60)-->沙漠 2 (354,140)盟重县(38,109)

盟重：沙漠入口(580,294)绝命谷(355,73)万年谷(78,229)石阁庙(24,309)虫峡谷(130,505)

道馆：沃玛神殿(55,371)赤月谷灌木林入口(405,31)比奇县(510,580)失乐园入口(21,567)



赤月谷灌木林：道馆入口(112,467)赤月谷入口 1(44,145)赤月谷入口 2(180,33)赤月谷入口 3(333,53)灌木林(205,51)(362,392)

毒蛇山谷：沙巴克城入口(120,59)(355,36)北部矿山(341,138)(365,201)南部矿山(349,262)比奇县(162,372)

沙巴克城：毒蛇山谷入口(187,568)(158,571)祖玛神殿(474,129)

绿洲：沙漠入口(181,777)(283,733)(382,763)(468,766)北部蚂蚁洞穴(373,121)东部蚂蚁洞穴(475,135) 沙漠土城入口 (560,393)(461,419)(445,479)(423,550)(479,657)(518,638)

沙漠：绿洲入口 (180,182)(282,83)(385,71)(472,68)南部蚂蚁洞穴(290,720)

沙漠土城：绿洲入口 (107 381)(56 366)(20,209)(53,117)(78,15)(175,35)

东部银杏矿区 1~4 层：银杏入口(358,37) 二层入口(156,33)-->一层出口(367 35)三层入口(188,24)-->二层出口(49,383)四层入口(359,28)-->三层出口 (69,352) 五层入口 (347,39)-->五层(360,355)

天然洞穴到半兽人洞穴：银杏入口(154,367)二层入口(330,117)-->一层出口(337,106)三层入口(377,66)-->半兽通路(36,81)(84,9)-->半兽通路(85,15)(8,13)-->半兽二层(78,230)去比奇矿区连接通路(290,293)二层出口(106,83)-->半兽三层入口(117,96)一层出口 1(34,322) 一层出口 2(234,16)一层出口 3(367,351)-->半兽一层(350,357)(30,329)(382,23)比奇出口(151 362)

边境石矿 1~5 层：边境城市入口(92,387)二层入口(347,48)-->三层入口(35,355)-->二层出口(315,354) 四层入口 (100,45)-->三层出口(50,355)五层入口(375,62)-->五层(314,373)

石阁阵迷宫 1~7 层：石阁阵入口(205,198)一层入口(364,229)-->一层出口(363,230)三层入口(31,193)-->二层出口 (31,193) 四层入口(350,244)-->三层出口 (382,190) 五层入口(16,200)-->四层出口(29,344)六层入口(83,81)-->石阁迷宫六层-->七层

虫峡谷 1~4 层：盟重入口(41,168)一层出口(170,23)-->二层入口(40,173)二层出口(148,31)-->三层入口(80,166) 三层出口(161,33)-->四层入口(15,191)四层出口(247,105)-->五层入口(218,266)

赤月谷通路 1：灌木林入口(269,384)二层入口(123,24)--> 一层出口(62,288)三层东入口(288,139)三层西入口(14,27)-->二层东(10,155)(200,149)三层西(288,139)(150,104)-->三层东出口(171,88)三层西出口(120,37)五层东入口(145,111) 五层西入口 (217,133)-->五层东(14,188)(179,54)五层西(97,184)(139,24)

赤月谷通路 2：灌木林入口 (53,287) 二层入口(289,77)-->一层出口(14,143)三层东入口(275,108) 三层西入口(13,16)--> 二层东(286,144)(12,100)三层西(18,82)(233,26)-->三层东出口(198,290)三层西出口(153,254)五层东入口(92,13)五层西入口(207,22)-->五层东(50,190)五层西(89,51)(152 17)

赤月谷通路 3：灌木林入口(289,288)二层入口(148,12)-->一层出口 (32,244) 三层东入口(47,33)三层西入口(194,23)-->三层东(148,152)(50,12)三层西(52,98)(134,23)-->三层东出口(194,279)三层西出口(282,264)五层东入口(283,52)五层西入口 (116,14)-->五层东 (11,58) 五层西(183,142)(181,17)

沃玛神殿：道馆入口(76,74) 一层入口(25,26)(33,49)(46,36)-->二层出口(250,205)-->二层入口(198,195)出口(51,365)-->沃玛神殿(29,47)(16,19)(47,29)

祖玛神殿 1~7 层：沙巴克城入口(166,216)图书馆(326,97)(302,74)一层入口(350,170)-->一层出口(166,216)图书馆(326,97)(302,74)二层入口(112,231)-->二层出口(166,216)四层入口(295,146)-->三层出口 (166,216) 五层入口(51,173)-->四层出口(196,101)六层入口(123,10)-->祖玛神殿迷宫六层-->祖玛神殿七层大厅-->祖玛教主宫廷

失乐园：道馆入口(749,37)黑度宫(207,92)真天宫(387,307) 南部蚂蚁洞穴(772,676)

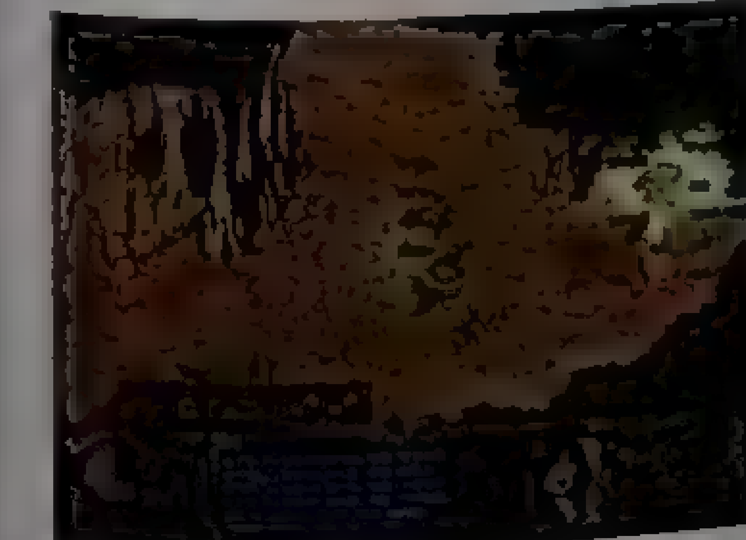
真天宫 1 层：失乐园入口(172,225)(195,224)真天宫北馆 1 层入口(355,42)真天宫南馆 1 层入口(28,368)真天宫西馆 1 层入口(16,46)真天宫东馆 1 层入口(351,381)

真天宫北馆 1 层：出口(119,199)北 2 入口(258,36)-->北 2 出口 (122,132) 北 3 入口(218,284)-->真天宫北馆 3 层(267,36)

真天宫西馆 1 层：出口 (268,90) 西 2 入口(17,277)-->西 2 出口 (242,21) 南 2 入口(119,261)-->南 2 出口(18,18)黑度宫 3 层入口(166,63)南 3 入口(245,263)-->南 3 出口(14,19)东 3 入口(268,239)-->真天宫东馆 3 层(66,204)

真天宫东馆 1 层：出口 (40,39) 东 2 入口(150,153)-->东 2 出口(160,153)东 3 入口(258,274)-->东 3 出口(30,34)黑度宫 4 层入口(281,54)北 4 入口 (258,288)-->北 4 出口 (12,20)(255,260)-->(22,267)北 5 入口(246,21)-->北 5 出口(181,183)真天宫正殿入口(286,289)

黑度宫 1~5 层：失乐园入口(14,46)二层 A 入口





(189,187)二层 B 入口(10,171)-->二层 A(95,59)(31,180)（传送到三层秘密地点）二层 B(178,34)(32,185)-->三层 B 出口 (38,23) 真天宫南馆 2 层入口(183,168)四层入口(16,185)-->四层出口(181,28)真天宫东馆 3 层入口(14,123)

潘夜岛：潘夜石窟(415,554)潘夜神殿(691,359)

潘夜石窟 1~5 层：潘夜岛入口(128,172)二层入口(10,98)-->一层出口(279,60)三层入口(280,259)-->二层出口(270,276)四层入口(106,131)-->三层出口(61,282)五层入口(227,17)-->五层(372,47)

潘夜神殿（牛洞）1~7 层：潘夜岛入口(135,180)二层入口(222,227)-->一层出口(141,141)三层西部入口 (255,254)-->三层西 (207,332)(197,254)-->四层 (221,224)(110,111)-->五层(156,157)(373,378)-->五层出口(35,27)七层西入口(375,51)七层东入口(39,374)八层入口(375,370)-->七层西部(38,108)(125,61)七层东部(93,127)(26,32)-->七层西出口(384,19)七层东出口(35,382)六层出口(381,382)潘夜神殿入口(200,199)-->神殿大厅(90,14)

流放岛：红名人的集中之地。

罪孽洞穴 1~5 层：流放岛入口(19,147)二层入口(18,24)-->一层出口 (178,180) 三层入口西部(17,25)三层入口东部(120,88)-->三层西部(50,80)(93,17)三层东部(18,186)(28,36)-->三层出口西部(172,39)三层出口东部(24,267)五层入口(264,254)-->五层(75,201)

石墓的走法 1：上，右，下，到猪 6 了

石墓的走法 2：下，上，下，到猪 6 了

石墓的走法 3：右，右，下，到猪 6 了

## 四、各种材料出处

| 地点 | 材料 |
|---|---|
| 猪洞 | 牙齿 |
| 赤月谷猩猩 | 指甲 |
| 赤月谷蜘蛛 | 蜘蛛线 |
| 潘夜岛 | 潘夜珠 |
| 潘夜石窟 | 潘夜之泪 |
| 潘夜神殿 | 夜明珠 |
| 蜈蚣洞 | 皮 |
| 蚂蚁洞 | 蚂蚁卵 |
| 沃玛神殿 | 号角 |
| 骷髅洞 | 骷髅骨，蛆卵 |
| 毒蛇山谷 | 毒蛇胆汁 |
| 僵尸洞 | 僵尸骨头，蛆卵 |
| 蛙洞 | 跳蚤皮 |
| 沙漠古墓 | 玉 |
| 祖玛神殿 | 神灵雕像 |
| 失乐园 | 黑金珍珠 |
| 真天宫 | 震天魔印 |

## 五、神水及各种元素对道士的作用

攻击神水就是加攻击；

自然神水加魔法攻击；

疾风神水加攻击速度；

灵魂神水就是加道术。

小的加 2 点，持续 5 分钟；

中的加 5 点，持续 10 分钟；

大的加 10 点，持续 20 分钟。

加暗黑元素的武器或者装备，道士的毒很是厉害。假如穿 20 以上灵魂，毒个战士会以 2 点的掉血，而且是 2、3 秒钟一掉；穿了暗黑元素的装备你会发现，掉血速度是原来的 2、3 倍左右。

道士的治愈术是神圣元素（属性），如果只加灵魂属性只会增加副的攻击力，或很少的增加回血速度，再穿上加神圣的装备就会很明显的发现，不管是治愈术还是神圣战甲术等神圣元素技能会有明显的提高。注：是很明显的！

道士狗或排骨都是幻影元素的，所以加幻影元素会增强狗的威力！原来用我的 3 级排骨原来打死 4 个僵尸都要不停的加血，加防！换上幻影装备，4 个僵尸连血比原来至少少费一瓶蓝！■



# 幻灵游侠 兄弟闯天关




天关系统，是《幻灵游侠》的一项特色功能。《幻灵游侠》的天关目前共分为夫妻天关、单人天关和兄弟天关三种。顾名思义，夫妻天关就是必须要夫妻两人一起闯，单人天关可以独个完成，而兄弟天关当然就是要兄弟几个一起上啦。本篇将为各位详细讲述一下兄弟天关的闯法。

## 资格要求

兄弟天关不要求人物级别和修行层次，也不要求宠物的级别和种类，只需要是结拜以后的玩家组队即可进入。但是，兄弟天关的难度要比个人天关和夫妻天关大得多，关数较多，中间又没有任何记录点，且若中途有一方退出，另一方将无法闯关，因此这就需要闯关的玩家选好时间，最好是在服务器畅通稳定的时候，双方都有充足时间的时候再去闯关。

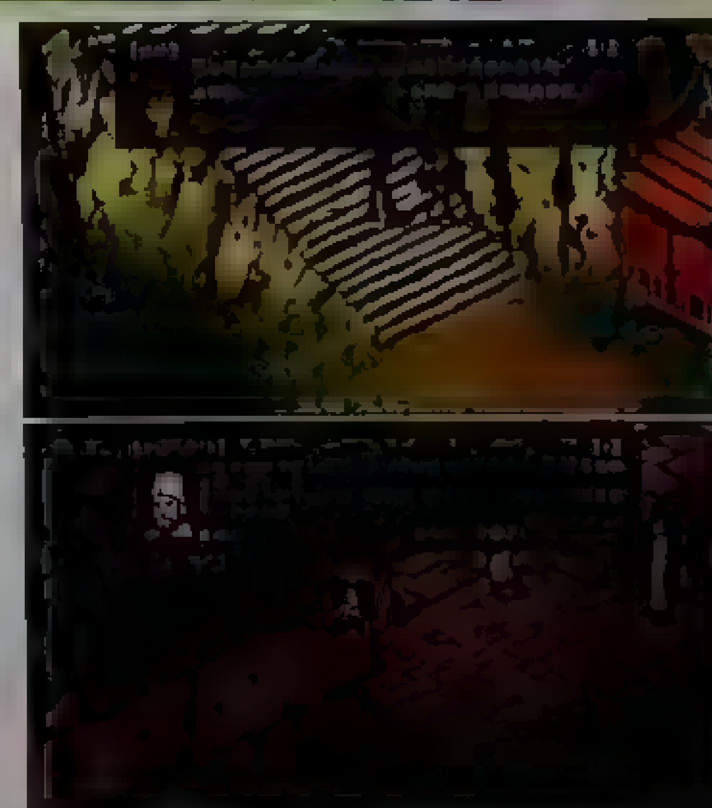
由于难度较高，笔者经研究后，设计出以下方案供各位游侠们参考：

人物建议选择防御值达到7000以上的全防人；宠物的最低标准是要有水系、金系两种高成长宠，级别都要在1200级以上，成长率要在20以上，如果可以的话，木系和土系的最好也各有一只；药品最好能备足+20000生命、+10000内力的自己锻造的药。

哦，对了，最好是5个人一起闯关，大家带的宠也尽量都不要相同，这样可以在战斗时让优势宠出征打，其它人采取防御便可以轻松过关。

## 天关攻略

在凝露山城的山脚下可以找到NPC林枫，保持兄弟组队，队长与林枫对话，花费100两，即可开始闯关。兄弟天关一共有100层，1到99层是战斗层，100层是终极奖励层，没有怪物。以下是详细资料：



| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 大嘴鳄 | 5 | 水 | 800 |
| 2 | 乐乐熊 | 5 | 火 | 900 |
| 3 | 风舞 | 5 | 金 | 950 |
| 4 | 跳跳鼠 | 5 | 木 | 1000 |
| 5 | 阿泰 | 5 | 土 | 1050 |
| 6 | 乌喱头 | 5 | 水 | 1205 |
| 7 | 迷惑 | 5 | 火 | 1250 |
| 8 | 大刀 | 5 | 土 | 1300 |
| 9 | 骑士龟 | 5 | 水 | 1350 |
| 10 | 酷刺头 | 5 | 金 | 1400 |
| 11 | 酷毙象 | 5 | 木 | 1450 |
| 12 | 洪兴兔 | 5 | 土 | 1500 |
| 13 | 红刀 | 5 | 土 | 1550 |

以上13关出现的均是普通属性的宠物，而且级别不高，只需要带与其属性相克的宠物出征即可轻松过关。

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 14 | 鬼王鳄 | 1 | 水 | 1250 |
| 15 | 熊五狼 | 1 | 火 | 1260 |
| 16 | 啄一嘴 | 1 | 金 | 1270 |
| 17 | 精灵鼠 | 1 | 木 | 1280 |
| 18 | 阿虎 | 1 | 土 | 1290 |
| 19 | 暴哥 | 1 | 水 | 1300 |
| 20 | 迷糊 | 1 | 火 | 1310 |
| 21 | 绝刀 | 1 | 土 | 1320 |
| 22 | 金刚龟 | 1 | 水 | 1330 |
| 23 | 靓刺头 | 1 | 金 | 1340 |
| 24 | 大笨象 | 1 | 木 | 1350 |
| 25 | 流浪兔 | 1 | 土 | 1360 |
| 26 | 霸刀 | 1 | 土 | 1370 |

以上14~26关出现的都是超级宠，成长相当高，攻防力都很强，虽然其外形与普通宠相似，但切莫因此疏于大意，视作普通宠来对待。

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 27 | 鬼王鳄、大嘴鳄 | 5 | 水 | 1250 |
| 28 | 熊五狼、乐乐熊 | 5 | 火 | 1260 |
| 29 | 啄一嘴、风舞 | 5 | 金 | 1270 |
| 30 | 精灵鼠、跳跳鼠 | 5 | 木 | 1280 |
| 31 | 阿虎、阿泰 | 5 | 土 | 1290 |
| 32 | 暴哥、乌喱头 | 5 | 水 | 1300 |
| 33 | 迷糊、迷惑 | 5 | 火 | 1310 |
| 34 | 绝刀、大刀 | 5 | 土 | 1320 |
| 35 | 金刚龟、骑士龟 | 5 | 水 | 1330 |
| 36 | 靓刺头、酷刺头 | 5 | 金 | 1340 |
| 37 | 大笨象、酷毙象 | 5 | 木 | 1350 |
| 38 | 流浪兔、洪兴兔 | 5 | 土 | 1360 |
| 39 | 横行霸刀 红刀 | 5 | 土 | 1370 |

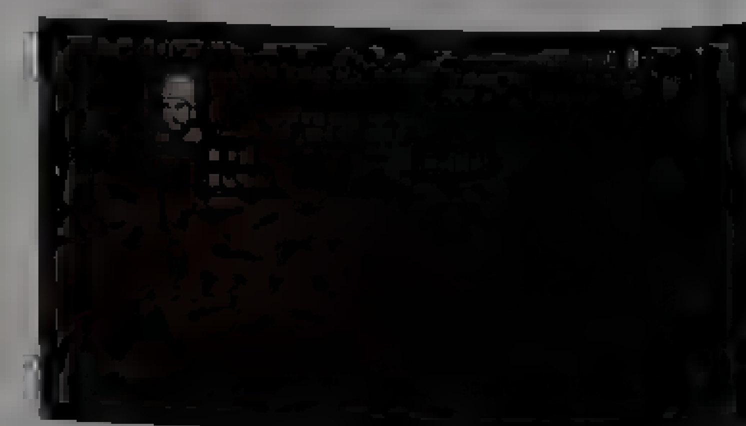
以上27~39关超级宠与普通宠同时出现，每关超级宠都是出1只，普通宠出4只，战斗时最好先把超级宠解决掉。

PS：在第30关有一个天关商人，出售极品飞羽（800级，+500敏，-30防，价100W）、日月甲（800级，+300防，-100敏，价100W）、正气甲（1000级，+800内，+100防，价150W），这些都是锻造的好材料。

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 40 | 鬼王鳄、大嘴鳄 | 8 | 水 | 1250 |
| 41 | 熊五狼、乐乐熊 | 8 | 火 | 1260 |
| 42 | 啄一嘴、风舞 | 8 | 金 | 1270 |
| 43 | 精灵鼠、跳跳鼠 | 8 | 木 | 1280 |
| 44 | 阿虎 阿泰 | 8 | 土 | 1290 |
| 45 | 暴哥、乌喱头 | 8 | 土 | 1300 |
| 46 | 迷糊、迷惑 | 8 | 火 | 1310 |
| 47 | 绝刀、大刀 | 8 | 土 | 1320 |
| 48 | 金刚龟、骑士龟 | 8 | 水 | 1330 |
| 49 | 靓刺头、酷刺头 | 8 | 金 | 1340 |
| 50 | 大笨象 酷毙象 | 8 | 木 | 1350 |

以上40~50关，同样是超级宠与普通宠混合出现，不过只数有所不同，超级宠增加到3只，而普通宠增加到5只。

PS：在第40关处有一个天关驯兽师，可以让出征宠物学会宠物技能——装死；在第50关处也有一个天关驯兽师，可以从他那里学会宠物技能——忠心护主。不过如果选择学习宠物技能的话，就会被送出天关。










| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 51 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1410 |
| 52 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1420 |
| 53 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1430 |
| 54 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1440 |
| 55 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1450 |
| 56 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1460 |
| 57 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1470 |
| 58 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1480 |
| 59 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1490 |
| 60 | 鬼王鳄类超级宠组合 | 5 | 不一定 | 1500 |

以上51~60关难度突然加大，出现的敌宠都是先前提到的如鬼王鳄之类的超级宠组合，而且属性不确定，因此玩家应尽可能的带高成长的宠出征，最好每人带一种属性宠，见机行事。

PS：在第51关，如果选择与NPC鬼王食天对话，它会告诉你如果打败它可以直接跳到56关，敌宠是5只混合宠，不过超级难打，自己看着办吧；在第55关有一个隐藏关，在坐标（49，25）处有棵草，右键点击它（这颗草每10分钟出现一次）便可进入隐藏关，隐藏关地图上有新宠物"花花"可以抓，在此处的战斗奖励是一张"残破的书卷"（记载了疾风之令锻造方法）或是训兽经[精确篇]，收集好材料锻造出疾风之令，将是进入第76关隐藏关的前提，而训兽经[精确篇]将是进入63关学宠物精确技能的条件（精确技能将大大提高低敏宠物攻击的命中率；疾风之令的锻造方法：龟壳乾金，火行令五离火，恋之守护坤土。主练火行令五，得到疾风之令）；在第56关如果与力王阿虎NPC对话，打败它将可以直接进入61关，敌宠也是5只混合宠，难度也非常的大；在第60关处有一个NPC仙子姐姐，她可以让出征宠物学会宠物技能——连击，当然，如果向她学习的话，也是会被送出关的哦。

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 61 | 灭绝狮王、狮王分身 | 5 | 火 | 2000 |
| 62 | 蓝鸟龙、画眉鸟 | 5 | 金 | 2100 |
| 63 | 至尊林、画眉鸟 | 5 | 木/金 | 2200 |
| 64 | 画眉鸟、[illegible] | 5 | 金/水 | 2300 |
| 65 | [illegible] | 5 | 火/[illegible] | [illegible] |
| 66 | 蓝发魔姬、画眉鸟 | 5 | 土/金 | 2500 |
| 67 | [illegible] | 5 | [illegible] | 2600 |
| 68 | 血鹦鹉 | 3 | 金 | 2400 |
| 69 | 血鹦鹉/画眉鸟/狮王分身 | 1/1/3 | 金/金/火 | 2400 |
| 70 | 剑圣司马晨、亲兵 | 1/4 | 火 | 2500 |
| 71 | 刀王司马、亲兵 | 1/4 | 火 | 2600 |
| 72 | 多情金环/多情银环/亲兵 | 1/4/3 | [illegible]/火 | 2700 |
| 73 | 神钩柳含天/亲兵 | 1/4 | 火 | 2800 |
| 74 | 铁扇秋风舞/亲兵 | 1/4 | 火 | 2900 |
| 75 | 七星龙王/画眉/爆哥/鹦鹉 | 1/1/2/1 | 火/火 | 2500 |

从第61关开始，难度越来越大，敌人和敌宠同时出现，攻防都非常的强。

PS：第63关处如果人物满足特定条件，可以触发隐藏关，条件是人物身上有训兽经[精确篇]，隐藏关地图上的NPC可以教出征宠物学会技能——精确；第70关处可以向NPC赤胆学宠物技能——吸星大法，此关在特定时间（21：00~22：00），楚青鸿会出现卖乾卷，此关还有一个隐藏关，触发的条件是队长出征宠物成长率超过50，和守关NPC说话，则进入隐藏关，完成地图上NPC要求的简单任务后，除了战斗中可以抓到新宠物"强盗"，还可得到20000修行可装备的+300攻的首饰"云淡风清瓶"，而且无论任务完成与否，都可以得到一颗锻造用的水晶。

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 属性 | 级别 |
|---|---|---|---|---|
| 76 | 随机宠物 | 8 | | 3500 |
| 77 | 随机宠物 | 8 | | 3600 |
| 78 | 随机宠物 | 8 | | 3700 |
| 79 | 随机宠物 | 8 | | 3800 |

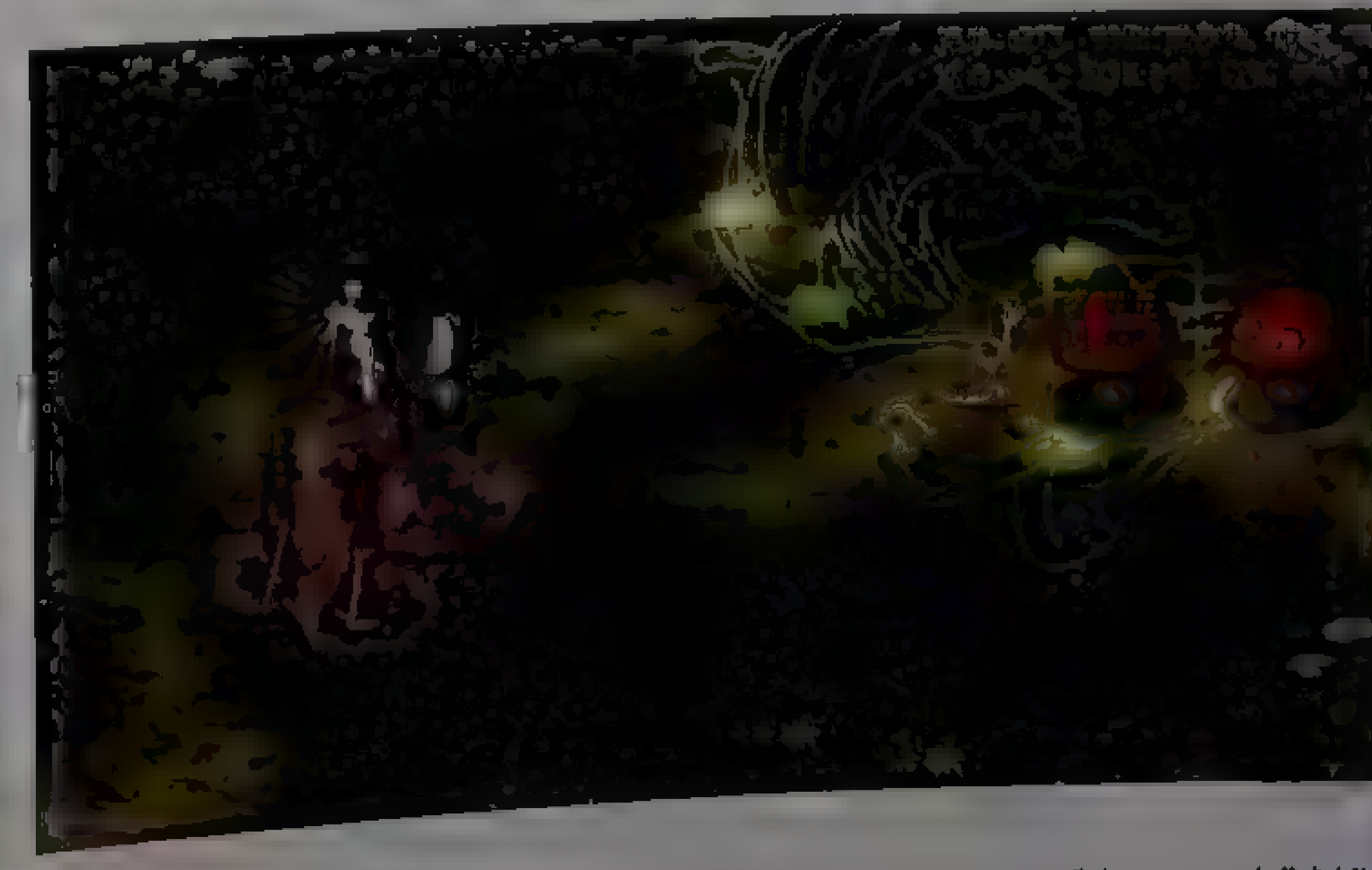
以上这几关难度主要在于敌宠是随机宠物，而且级别很高，都达到3千多级。

PS：在第76关如果队长身上有疾风之令，和守关怪物对话，则可进入隐藏关，用疾风令可以和地图上NPC交换三种装备之中的一种，并且该地图上还有宠物进化变异和越级进化的热点。（3种装备：疾风之镯，+100防，50级用；疾风之戒，+120敏，50级用；疾风之瓶，+110攻，50级用。进化变异的地点：在玄天阵中心进化，可以大大提高宠物越级变异的几率。）

| 关数 | 守关怪物 | 数量 | 级别 |
|---|---|---|---|
| 80 | 刀王司马烟/剑圣司马晨/亲兵 | 1/1/3 | 2700 |
| 81 | 刀王司马烟/多情金环/亲兵 | 1/1/3 | 2710 |
| 82 | 多情银环/神钩柳含天/亲兵 | 1/1/3 | 2720 |
| 83 | 神钩柳含天/铁扇秋风舞/亲兵 | 1/1/3 | 2730 |
| 84 | 多情银环/神钩柳含天/亲兵 | 1/1/3 | 2740 |
| 85 | 多情银环/剑圣司马晨/亲兵 | 1/1/3 | 2750 |
| ■ | 多情银环/剑圣司马晨/神钩柳含天/铁扇秋风舞/刀王司马烟 | 1/1/1/1/1 | 2800 |
| 87 | 亲兵 | 6 | 3000 |
| 88 | 亲兵 | 7 | 3000 |
| 89 | 亲兵 | 8 | 3100 |
| 90 | 一点红/亲兵 | 1/4 | 2900 |
| 91 | 亲兵 | 5 | 3150 |
| 92 | 亲兵 | 5 | 3200 |
| 93 | 亲兵 | 5 | 3250 |
| 94 | 叶飞花/亲兵 | 1/4 | 3000 |
| 95 | 亲兵 | 5 | 3300 |
| 96 | 剑神无名/亲兵 | 1/4 | 3100 |
| 97 | 亲兵 | 6 | 3350 |
| 98 | 亲兵 | 7 | 3400 |
| 99.1 | 七星龙王/多情金环/多情银环/[illegible]/血鹦鹉/灭绝狮王 | | |
| 99.2 | 剑神无名/神钩柳含天/剑圣司马晨/[illegible]/刀王司马烟/叶飞花 | | |
| 100 | 宝箱 | | |

从第80关开始，众多的人宠和亲兵纷纷登场，亲兵相信大家都已经见识过了，攻击非常的强，最大的难度是这最后20关。第100关有一个宝箱，只能一个人点击，可以获得新宠物"豆豆"。

PS：第80关如果战斗后队长的出征宠物保持满血的话，则可以进入隐藏关。该地图有新宠物鬼火君抓，而且战斗奖励有可能是宠物疗伤的再造丹；第96关的NPC会给人和宠补满血；最后的99关需要战斗两场，在第一战结束时要注意给人和宠补满血。在这一关中，可以向NPC拼命三郎学会宠物技能——学习。■



# 破天一剑 让我把欠你的还给你



文/小狼

第一次看见小凝的时候她正满身血污的在和一只犀角怪单挑，也许是同为“云婷”有种惺惺相惜的感觉吧，我很自然的便朝那只打她的犀角怪举起了自己手中的汉罗剑。

你不要打！看到犀角怪转向我，她喊道。然而她的话还没说完，我便惨叫着横尸倒地了。回到安全区，我看到小凝在公众发言频道上刷屏般的寻找着我。

她说她来带我，说我的级别还不可以一个人去黄沙荡打怪。我们就是这样认识并成为朋友的。

那个时候我才刚刚6级，对于我而言小凝的级别已经称得上是很高了。

小凝有很多朋友，几乎全都是高手。她和他们每天穿梭在神墓、灵云里练级打装备，那份豪气那份潇洒委实让我羡慕。我想真正的江湖生活，应该就是像她这样的吧，把酒言欢，快意恩仇。

说真的，像我这样一个武功平平，既没名气也没钱，在破天中默默无闻的小人物，能和小凝这么出色的女孩子成为朋友，我一直都很珍惜。不过，也有些时候，当小凝和我聊起她的老公，她的世界时，她那神采飞扬的目光，会让我感到嫉妒。

小凝的老公，叫冷酷的温柔。这个含义矛盾的名字和他的性格却很统一，因为他的冷酷是对别人，而他的温柔是留给小凝的。

优秀的女孩子都有着一些不避免的坏脾气，小凝也不例外。然而在外人眼里，骄傲且不可一世的冷酷对小凝的一切却都能心甘情愿照单全收。每次从冷酷看小凝的眼神中，我都能读懂什么叫作宠爱。

尽管小凝每次都主动要带我练级，而冷酷和小凝的朋友们也因为爱屋及乌没有把我当成累赘，可我却总觉得自己不属于他们这个圈子。平凡的人有着平凡的生活，我想这句话很适合我，于是我总是一个人在汉罗平原和黄沙练级。

在我快20级的时候，我认识了浩然。

浩然是个很搞笑的男孩子，每次和他在一起，无论是练级还是聊天，我都会被他逗得笑个不停。尽管这是一种很简单的快乐，但是，我喜欢。每次爆到好东西浩然便会装模做样的大叫发了，然后非要我捡，每次遇到PK，浩然都会不要命的挡在我面前，虽然到最后我还是逃不掉被杀的命运，可我一点都不难过，因为我知道浩然肯定会在安全区里等着我，跟我打趣“夫妻双双把家还”。

虽然浩然和我一样没有名气，一样是个穷光蛋，一样平凡，可我还是觉得自己很幸福。

因为我们相爱，爱得单纯而满足。

那时，闭上眼睛，想像嫁给浩然的情景是我美丽的梦。

我告诉小凝说我很开心，因为我恋爱了。小凝很真诚地跟我说恭喜，可我隐隐感觉到，她的语气里有淡漠。然而，我实在是找不到自己值得她去淡漠的地方，更何况那时的我是一个幸福的小女人，所以我并没有深想。

然而我平静幸福的生活，没有持续多久。那天我一个人在黄沙，遇到了一个蝙蝠。我喝光所有的药，千辛万苦的爆出一根金线。就在我兴高采烈准备去捡东西的时候，我被一个挥太极的男孩杀了。对方杀我的理由不用说我也知道，然而更可恨的是，他不仅杀了我，抢了我的东西，还用下流肮脏的话骂我。

我的心中第一次燃起了复仇的火焰，我也第一次痛恨起自己的平凡和无能。我开始疯狂地练级，我无法忘记所受的耻辱，无法忘记仇人那不屑的眼光。

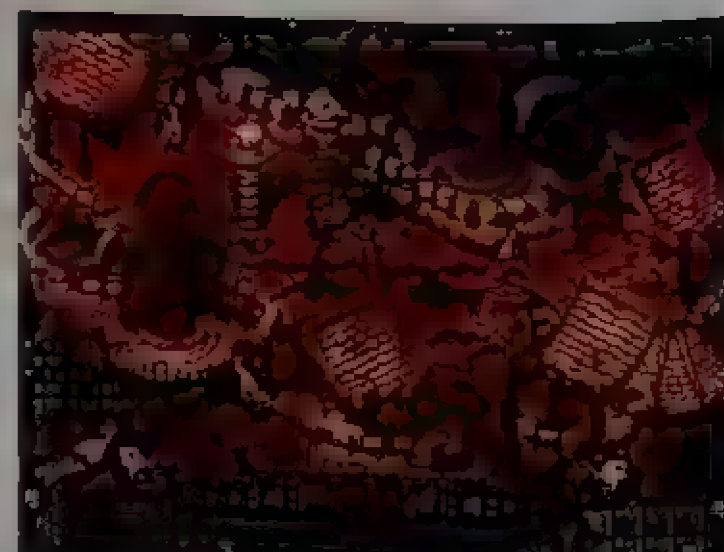
强烈的仇恨让我远离了从前那风清云淡的日子，我和浩然在一起的时间越来越少，而和小凝在一起的时间越来越多。因为小凝是高手，因为通过小凝我能够认识很多可以帮助我快点升级的人。连我自己都觉得自己像是变了一个人，一个不需要爱情，而为了达到目的甚至不惜利用友情的人。

我的一切浩然都看在眼里，可是他从来没有怪过我，他只是告诉我，当我累了的时候，请回到他的身边。

每当我升完一级，在喘息的片刻，我也会想起浩然，特别是在夜深人静的时候。想他现在在哪里，在做些什么，想以前和他一起那些开心而简单的日子。每每想起这些，我都会有一种很累很想停下来休息的冲动。

可我的心底却总有一个强烈而清晰的声音在敲打着我，难道你想永远受人欺辱吗？







于是我告诉自己，不可以半途而废。

再次见到浩然是在小凝和冷酷的婚礼上。小凝的婚礼隆重而奢华，除了我和浩然，应邀前来观礼的全部是赫赫有名的高手。当冷酷把火红的新娘装披到小凝身上时，冷酷的深情，小凝的泪光伴随着魔法烟火一起盛开。

那一刻是动人的，心中久违的柔情在这一瞬间凝聚，看着身旁的浩然，我的眼睛不由自主的湿润了。

浩然看起来比以前憔悴了，他的脸上有了胡渣，他注视我的眼睛里紧锁着哀怨。那天晚上我没有去练级，而是陪了浩然一整夜。

“今天看到你，我发现自己已经快不认识你了。尽管你的样子，你的打扮都没有变。但是，我们的距离越来越遥远了。以前的你是属于我的，可现在的你，却属于仇恨。虽然我知道，我不可以那么自私，让你只能属于我，放弃自己的目标，可是如今的你，难道真的过得开心吗？也许我不是一个有着大志的男人，因为我只想和自己心爱的女人，简单而快乐的走过一生。可老天对我真的很小气，就连这么一个小小的心愿，也不让我实现。前几天，在神墓我看到你为了抢几个怪而杀人，你眼中嚣张凶狠的目光是那么深刻的刺痛着我。曾经你灿烂单纯的笑容是我感情的全部，而如今你冷无表情的脸庞让我心痛心寒。”

“你不再是那个快乐轻舞飞扬的女孩子了，你不再是那个听到我说：老婆，便会红了脸追着打我的女孩子了。你变了，变得让我觉得好陌生，好陌生……”浩然没有再说下去，因为他的声音已经开始哽咽。

整整一夜，我都只是在静静的听。不是我不想和浩然说话，而是我怕一开口，自己那好不容易锻炼出来的坚强就会崩溃。

当我终于把冷静维持到天亮，浩然深深的看了我一眼，然后点了瞬移。他没有和我说再见，从他看我的最后一眼中，我感觉到了他的哀莫大于心死。我知道从这一刻开始，浩然已经决定走出我的生命。心中有一滴泪，我始终没有让它流下来。

那天以后，我更加疯狂的练级，也更加妩媚的穿梭在高手之间。终于，我的武功我的名气我的杀气在江湖中日益响亮。我的身边每天都追随着一大群等级高，钱也多的朋友。他们喜欢叫我老婆，我不拒绝也不接受，只是回应一个笑脸。

我需要他们，因为他们可以让我像小凝一样自由潇洒的出入于神墓、灵云，在里面打装备练级。也有不少人在看到我时，会向我动手，因为嫉妒因为仇恨或是因为别的什么原因，我不怪他们，因为每次躺下去的人都不是我。

现在的你是一朵妖艳的罂粟花，有着撩人的美丽和杀人的芬芳。小凝对我说。我笑。

只有我自己知道，现在的我像一头受伤的野兽，需要用坚强和艳丽的外表来舔拭自己的伤口。

浩然要结婚了，小凝接着说，这个星期五晚上12点。

她的声音很小，可传到我耳朵里却是如此清晰。

星期五晚上11点50，我换上自己最美丽的衣服，带上自己最心爱的火龙来到他们结婚的地点。

我静静的站在一个不容易被人发现的角落里，注视着远处忙碌着的浩然。他也变了，变得成熟而稳重，他有条不紊的指挥着他的朋友们布置着婚礼。浩然的身边一直跟着一个乖巧的女孩子，他的新娘。

小凝发现了我，跑过来和我打招呼，她的眼睛里充满了关心。我笑了笑，告诉小凝，我没事。这时浩然也看到了我。我迎着浩然的目光走了过去，我说，恭喜你，你终于完成了心愿，找到了属于自己的快乐。

我把火龙取出来，送给了他的新娘。这是我送的结婚礼物，祝你们永远幸福。我说。

然后，我转身向外走去。我没有再看浩然的眼睛，因为从我看到他的第一眼起，刻骨的心痛就已经轻易的撕裂了我软弱的坚强。

外面的阳光很耀眼。

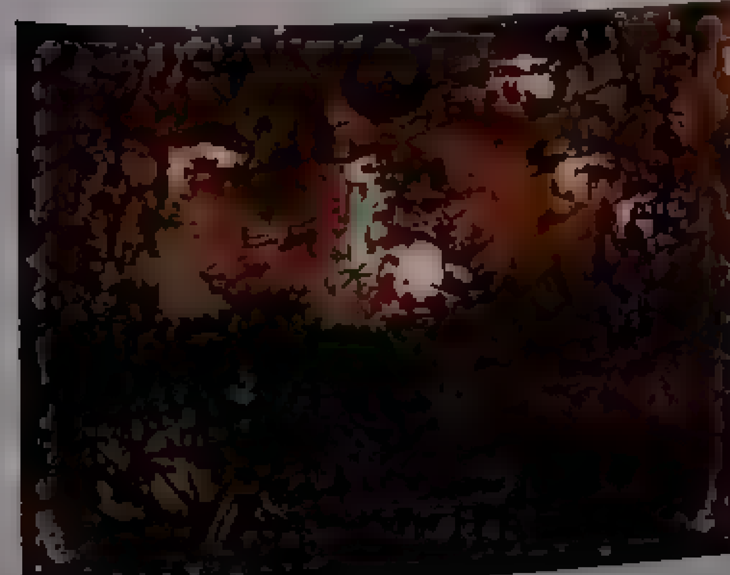
一群早已在那等待我出现的仇家们，眼中射出无情的寒光。那是一种我很熟悉的无情，就像当初我对浩然一般。

于是，我停下脚步站在那里。

于是，我很清晰的看到火刀朝我砍过来，很清晰地听到骨头被击碎的声音。

耳朵里隐隐传来小凝的惊呼，我看到很多人朝我奔来，包括浩然。突然，我觉得自己很幸福，因为我又看到了浩然眼中那充满怜惜和宠爱的目光。

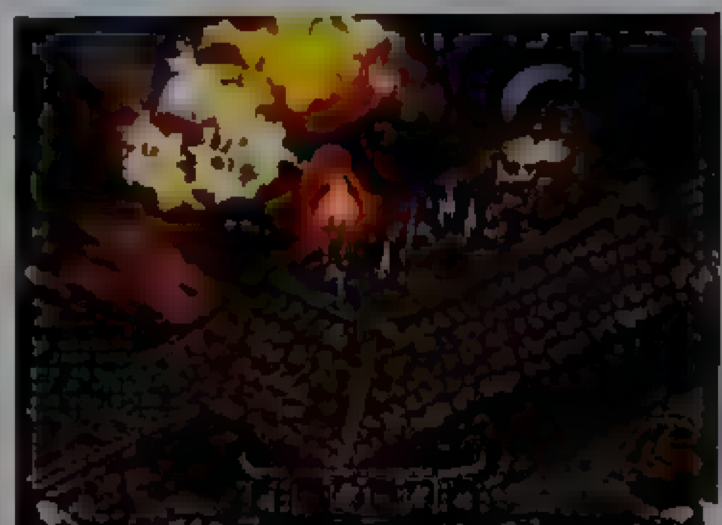
我笑了，一如第一次听到浩然说爱我时的笑了。一滴眼泪从我缓缓闭上的眼睛里轻轻滑落，这是当初我亏欠浩然的眼泪，现在，我终于用我的生命还给他了。■











# 游戏光盘烧录软件指南 完美克隆

CD 刻录机如今已不是什么稀罕玩意儿，只是由于以往它高昂的价格及传说中复杂的使用，往往使普通人对它敬而远之，最多也就是使用随机附带的烧录软件，以傻瓜模式按照烧录向导将文件拖到指定文件夹中，一烧了之。

在宽带网络进入寻常人家的时代，多样化的世界同样带给玩家多样化的烧录问题。众所周知，游戏世界的加密及反加密、复制与反复制的技术较量，早在二十多年前的 8 位元电脑和单面软磁盘时代就已经开始了。而今到了 DVD 光盘时代，这种较量并没有因时间的消磨而降低了对抗烈度，反而有愈演愈烈的势头。如今的光盘反复制技术，简单说来就是在刻录设备无法刻写、大型压盘设备可以制作、而读取设备又可以读取的位置上写入识别信息，由程序在执行时进行判读，若无法获得正确的信息即拒绝继续执行。

姑且不论用户复制光盘的法律问题，在技术上，光盘刻录机生产厂商为了在竞争激烈的市场上凸显自身产品的卖点，已经越来越多的提供了支持非正常数据区域的光盘写入能力。许多光盘烧录软件的编写者，也不遗余力的充分挖掘着最新的光盘烧录能力，使自己的软件超人一筹。当我们通过网络获得了一个怪异的文件并被告之是光盘镜像文件时，我们该如何处理?!

## ISO

符合 ISO9660 标准的光盘镜像格式，只支持正常光盘数据轨道内容的记录，经典的烧录软件 Easy CD Creator(以商业软件/捆绑软件方式发布)使用的就是此种格式，而通常烧录软件也都支持此格式，但仅用于普通光盘的镜像制作和传递。

## NRG

这是目前随刻录机捆绑最多的烧录软件 Nero Burning ROM(以共享软件/捆绑软件方式发布)所使用的光盘镜像格式，仅用于正常光盘数据轨道内容的记录。尽管 Nero 支持 VCD/SuperVCD 的编码调整及制作，拥有强大和完善的文件刻录功能，但由于 NRG 文件的规格长时间以来并没有公开，所以大部分虚拟光驱软件都不支持此镜像文件格式，因此它也很少被用于光盘镜像制作和传送。

## BIN + CUE

最早是由烧录软件 CDRWIN(以共享软件方式发布)制定的光盘镜像格式，由于此文件格式可以 RAW 方式将正常的光盘数据轨道及数据轨道的扩展部分统统记录下来，实现更完整的普通光盘复制。烧录软件 CDRWIN 曾为对抗针对它的注册破解而设定了一种“恐怖”的惩罚措施：如果用户使用了被列入黑名单的盗版注册序列号，CDRWIN 有可能假装提示注册成功，但在烧录光盘时会烧出不可用的光盘！一时间 CDRWIN 在共享软件领域成为令人敬而远之的名字，并迅速被遗忘。不过这种文件格式是最早被公开的光盘镜像格式之一，因此受到各种虚拟光驱软件甚至是其它烧录软件的支持，现在依然是网路上用于非加密光盘镜像制作的最流行格式。

## CCD + IMG + SUB

这是最初最知名的、可复制加密光盘的烧录软件“克隆 CD”(CloneCD，以共享软件方式发布)所生成的一组光盘镜像文件。CloneCD 只能做光盘全盘复制或镜像制作工作，它除了可以 RAW 模式读写光盘的数据轨道及其扩展区域的数据之外，还可读写光盘子通道（Sub-Channel）中的数据，这里记录着音乐 CD 的文字信息(CD-Text)，同时也被越来越多的用于新的光盘加密技术

CloneCD 曾是最不好用的一款烧录软件，因为它诞生在光盘刻录机刚刚开始支持特殊烧录指令的时代，因此许多老款的光盘刻录机往往无法正常使用 CloneCD 将 CCD 格式的光盘镜像正确烧录的光盘上。

## CDI

烧录软件“光碟戏子”(DiscJuggler，以共享软件/商业软件/捆绑软件方式发布)的专用光盘镜像格式，拥有 DC 游戏机的玩家可能对这种文件格式会非常熟悉，因为它一度是惟一可以成功刻录出 DC 光盘的烧录软件。这也是支持文件刻录以及多刻录机同时刻录的一款全功能光盘烧录软件。

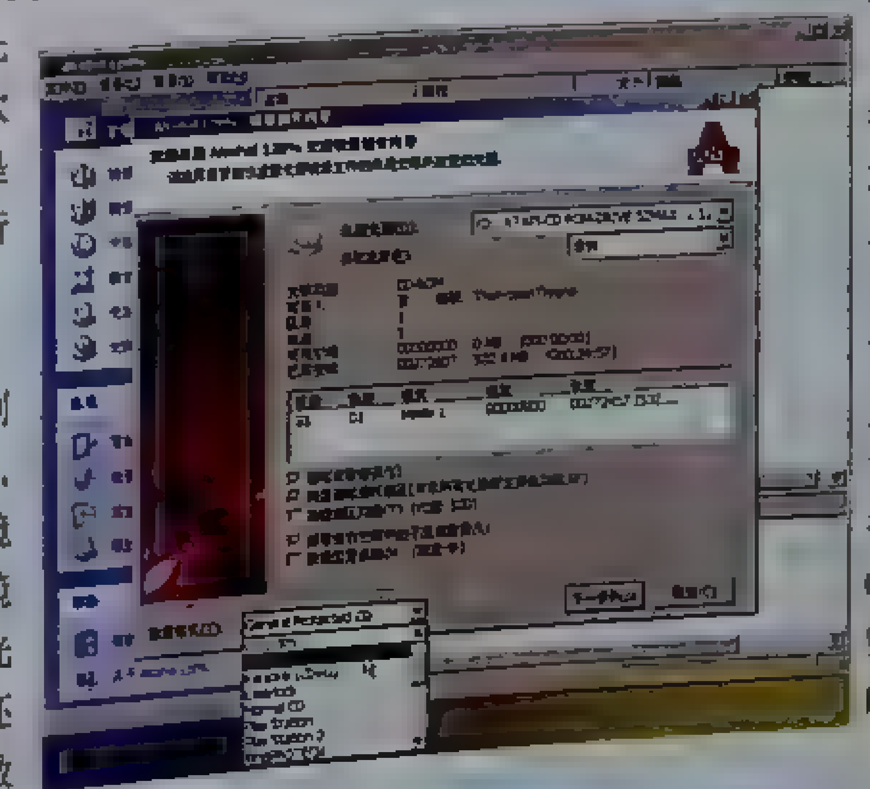
## MDS + MDF

这是烧录软件新锐“酒精 120%浓度”(Alcolon 120%，以共享软件方式发布)的专用光盘镜像格式。A120 的制作组是制作虚拟光驱软件出身，对光盘结构有深刻的理解。在推出 A120 时，由于其怪异的名字，以及仅以光盘的全盘复制为功能对象，因此注定不会成为光盘刻录机厂商的捆绑软件，但其支持目前几乎所有的光盘镜像格式文件的烧录，并将各种光盘加密技术所对应的光盘复制设定以简单的选单方式放在烧录页面中，只需使用光盘加密格式检测软件(如 Clonv XXL)检测光盘原盘或光盘镜像文件中的加密方式，便可从选单中选出对应的内部设定，直接烧录出可正常使用的光盘。即使无法判断光盘的加密方式，也可使用“通用加密光盘”的复制设定，以最常被加密技术运用的特性来尝试复制。

除了复制加密光盘，A120 的数据设定选项中还提供有多种日常光盘类型的复制设定，比如影碟(VideoCD)格式其实是可以在光盘有损的情况下依然跳过并播放的，A120 就在此类光盘的复制设定中提供了“忽略光盘错误”的选项，使用户可以复制那些有缺陷的影碟，而不像其它烧录软件那样，在读取源盘时碰到错误就无法完成刻录了。

对于越来越多的使用 PS 或 PS2 游戏机的玩家来说，将网路上收集到的一些用于 PS/PS2 的光盘镜像正确烧录到刻录盘并在游戏机中正常使用，是一个相当迫切的需求。正如 SONY 的 CD 随身听已经开始广泛使用 CD 唱片中的子通道数据所记录的歌曲信息一样，在 PS/PS2 游戏光盘中也使用了子通道来记录数据，因此 A120 会在对应 PS/PS2 光盘类型的烧录设定中勾选此项，正确完成光盘镜像的制作及烧录工作。

A120 最独特的复制能力，还体现在它所独有的“可记录媒体物理标签”(RMPS)的模拟功能上。正如最初我们所说的，光盘上总有一些区域是工业级的光盘压制机可以制作、但光盘刻录机无法刻写的，目前要想克隆这种光盘，光盘刻录机似乎没有任何希望。但 A120 可以利用普通光驱读出这些信息，以 RMPS 的规格记录在刻录盘上。当用户使用这些记录有 RMPS 的刻录盘时，在系统后台必须运行着 A120，它会检测到这些 RMPS 信息，并在光盘上的程序需要检测加密信息时提供这些信息，实现正常使用的目的。而它的虚拟光驱功能部分，除了提供坏扇区模拟、子通道数据模拟和激光锁模拟之外，还提供了隐藏刻录机中的 CDR/CDRW 光盘介质标志的能力，避免一些软件检测这些复制标志。可以说 A120 是目前完美复制光盘的最佳利器，而且对光盘刻录机的适应性也非常好。

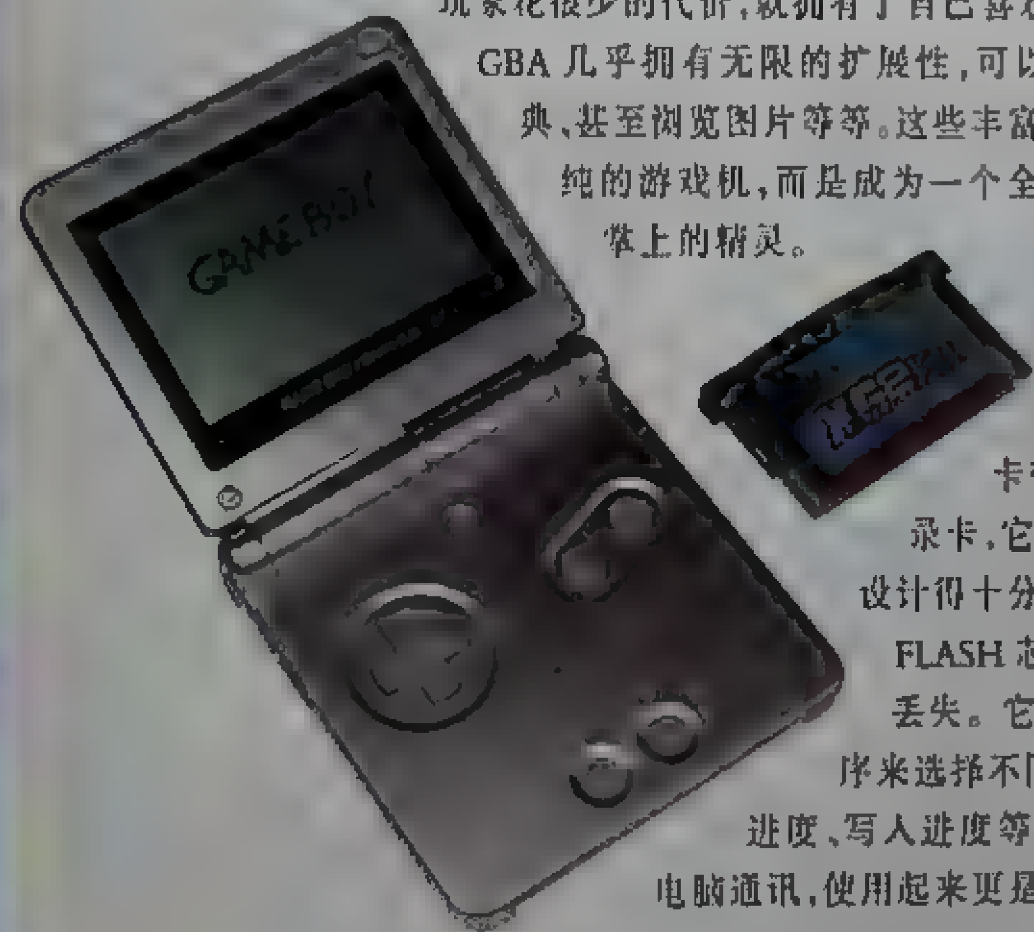


由于像 CCD、MDS、BIN 这类光盘镜像文件记录了正常的数据轨道之外的扩展区域数据，因此通常它的容量会大于光盘的标称容量，往往会接近 800MB 的大小。其实不用担心，只需购买 730MB/80 分钟类型的空白 CDR，基本上都可将这样的光盘镜像文件完整烧录上去，而多余的数据都被写入到光盘的非正常数据区域了。■(文/冬石)

# XG2Lite 烧录卡 手掌上的精灵

Gameboy 系列掌机的发布无疑让众多掌机迷为之疯狂，但同时也给全世界的游戏迷带来了一个不大不小的麻烦——掌机游戏轻松好玩，价格自然也是"好"得不得了，一只正版游戏卡带在国内售价高达几百元，相信没有几个人可以承受；即便是购买盗版卡带也要花费几十元，质量却难以让人满意。在这种情况下，配合 GBA 使用的烧录卡应运而生，使玩家花很少的代价，就拥有了自己喜欢的游戏。更为重要的是，它使 GBA 几乎拥有无限的扩展性，可以听音乐、看电子书、当英汉词典、甚至浏览图片等等。这些丰富的功能，让 GBA 不再是一只单纯的游戏机，而是成为一个全面的掌上娱乐中心，一个你手掌上的精灵。



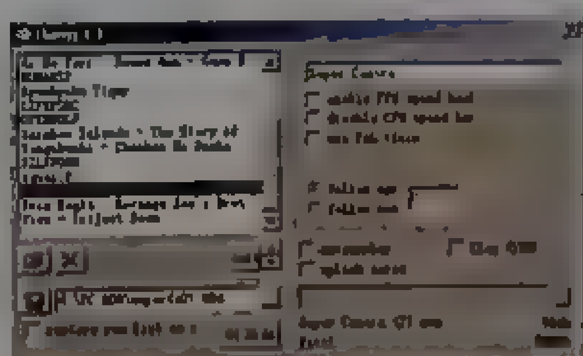


## 刷写游戏

烧录卡的主要功能，就是使我们可以把收集到的游戏卡 ROM 直接烧录到卡带中使用。来看看这只用于 GBA 和 GBA SP 的最新型 XG2Lite(XGFlash 2 Lite)烧录卡，它的尺寸和 GBA 真卡一模一样，重量也十分轻巧，对应的读写器 XGFlash2 Writer 也设计得十分小巧，便于携带出外。XG2Lite 和以往其它品牌的烧录卡不一样，它在硬件上使用 FLASH 芯片而非原来常用的电池记忆 S-RAM，玩家可以放心保存进度而不必担心数据的丢失。它还可以通过写入一个引导程序来选择不同的游戏或是备份程序、备份进度、写入进度等，加上直接通过 USB 接口与电脑通讯，使用起来更是十分方便。

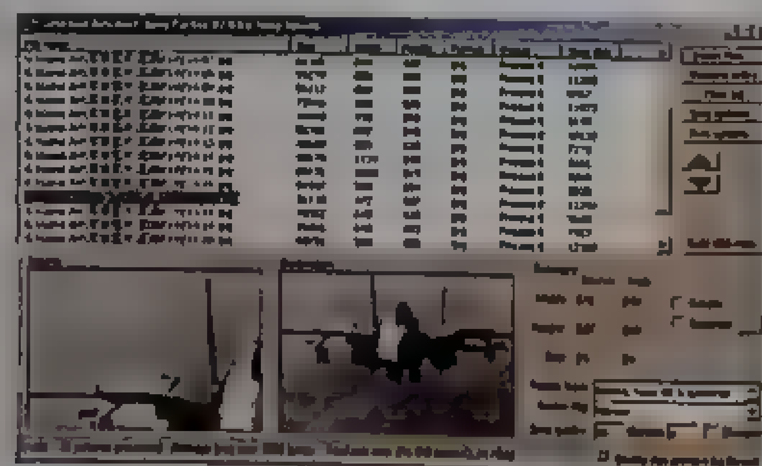
## 旧游戏模拟

还在对 FC、GB 等昔日的经典游戏念念不忘？有了烧录卡我们就可以把回忆变为现实。通过选择存储格式的转换，就可以再次享受经典游戏的乐趣。我们需要一个名为 FctoGBA 的软件（www.romman.net/ez/fctogba/FcToGba.zip）和一些 FC 游戏 ROM。运行 FctoGBA，在出现的面板中选择"MORE>>"按钮就会出现如图的界面，选择打开文件的按钮，指向 FC 游戏 ROM 所在的目录，然后选中其中你想要玩的游戏，最后点击"存盘"按钮把刚刚选中的游戏转换成.gba 文件就大功告成了。能够随时随地玩到《魂斗罗》、《双截龙》，这个小时候的梦想终于在 GBA 上实现了！



## 浏览图片

在 GBA 上实现看图十分简单，GBA Jpeg Viewer 2.0（www.caimans.net/gba）就能实现这个功能，据称在 64M 的卡上可以保存多达 1000 张的"高品质 JPG 图片"！当然，其实际应用上的价值可能并没有一些网站宣传的那么大，谁会去交流那些分辨率极低的图片啊?!



## 欣赏电影

这对 GBA 来说似乎更是天方夜谈的东西，但偏偏在玩家都已忘却它的时候，国外的高手却又放出了一个 Matrix 的电影片段，重新唤醒了玩家对视频回放的期待。由于目前已经可以买到 512Mb 容量的烧录卡，在容量上为视频回放的应用创造了更宽松的条件，只是为 GBA 制作视频的成熟易用的软件一直没有推出，据称现在能够在网路上下载到的视频片段，还都是一些 GBA 狂人用分解原影像为图片、然后再压缩重新连接组合而成的！



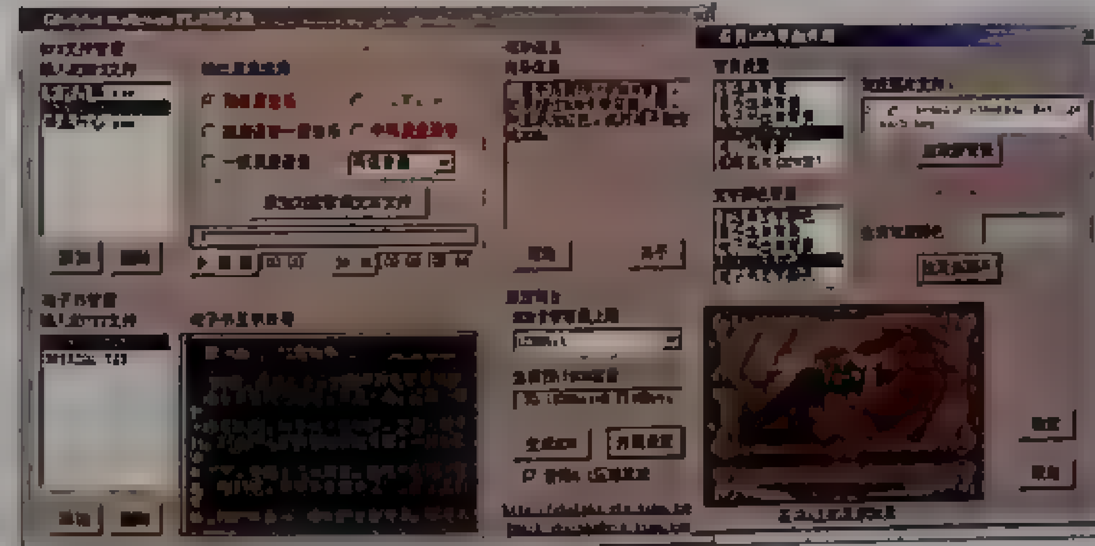
## 阅读图书

这是 GBA 上可以实现的最有价值的功能，仅从老外们用 ReadBoy 那热情劲即可见一斑。作为一款专业的 GBA 电子小说软件，它可以正确处理各种文字编码问题，将你喜爱的图书文档制作到一个 GBA ROM 文件中，然后写入 GBA 的烧录卡，供你通过 GBA 随身携带随时翻阅。它拥有不可小视的实用价值，每个烧录卡玩家的必备！ReadBoy 目前最新版是 1.6(cpsgame.yeah.net)，功能较之以前有所增加，可以浏览图片（格式为 BMP），支持从 ZIP 格式写入文件，修改了数据保存方法，避免在做合卡时发生记录冲突，可以按【F11】、【F12】来批量修改书名，提供目录分类功能，你可以方便的把小说与图片装在不同目录，还可以把不同的小说放在不同的目录中以免混淆，支持 BMP 说明。ReadBoy 已不只是一款电子小说软件，以后还会增加什么功能很难说清楚，当然，功能越多越好！本软件是一个共享软件，未注册用户只可阅读写入的前五篇文章，注册用户则不受限制，注册费为人民币 20 元。



## 欣赏音乐

想不想在 GBA 上享受一下带卡拉 OK 功能的 MTV？现在只要拥有 GBalpha Walkman(gbalpha.vip.sina.com)就可以！GBalpha Walkman 的主界面十分简单和直观，所有的主要功能都集中在一目了然的 MP3 文件管理和电子书管理面板上。GBalpha Walkman 可以支持 MP3 文件和 WAV 文件，由于 GBA SP 的音量较小，所以建议在转换的时候选中"两倍音量"的选项，如果你拥有相对应的歌词，那么你还可以把歌词也同时转换到.gba 文件中，既可以听音乐，同时可以在 GBA 的屏幕上看到歌词，这是多么惬意的一件事情啊。在输出的质量上，有"高质量音乐"、"立体声音乐"、"高质语音一般音乐"、"中等质量语音"和"一般质量语音"多种选项。如果你想听的不是音乐而是相声或者评书这类语音比较多的东东，那么选择只有语音的模式可以使你得到的.gba 文件的体积更加袖珍，这也就意味着同样容量的卡带，你可以装下更长时间的东东。在"电子书管理"一栏中，你可以把自己喜欢的书从 TXT 文件转换成.gba 文件，这样就可以随时掏出你的 GBA 静静的阅读了。在"总控制台"需要选择所使用烧录卡的容量上限，GBalpha Walkman 会自动预计所要转换的文件所占空间的大小。因为烧录卡一般都是以 Mbit 为计算单位，它和我们所熟悉的 MByte 的换算比率是 8:1。所以大家在转换时请务必选中"使用 6.1 压缩算法"的选项，这样虽然在转换时所花的时间会多一点，但是可以为你获得更大的压缩比。



## 结论

其实烧录卡的出现，就注定它会成为 GBA 爱好者的焦点。虽然与盗版的卡带相比，烧录卡的售价算是"天价"，但考虑到它为 GBA 所带来的综合用途，以及最新款的 XG2Lite 烧录卡那令人惊叹的轻便烧录卡组合，有效避免 GBA 配件冲突问题的与真卡一样大小的尺寸，让你随意游荡在 GBA 的绚丽世界里的超大容量，相信每个 GBA 玩家都会难以抵挡它的魅力。■（文/Tumbler）

### 飞利浦杯 冰封王座四格漫画大赛

《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》全球同步推出，正所谓魔兽一出、谁与争锋？冰封王座，经典再创！家游杂志、奥美电子联合举办飞利浦杯冰封王座四格漫画大赛，把你的魔兽印象尽情挥洒！

**赛事流程**

活动参赛者将作品通过电子邮件或信件发往指定信箱，由本次活动组委会进行初评，入围作品将刊登在《家用电脑与游戏》月刊、家游网 PLAYGAMER.COM 及奥美电子官方网站上，通过大赛专家组的联合评议，产生最终结果。

评委会 《家用电脑与游戏》杂志社、奥美电子

评选标准 创意性、时尚性、宣传性、原创性、美观性。

**奖项设定**

一等奖 1 名，飞利浦 105B3 液晶显示器 1 部

二等奖 2 名，各获凯西 KCM-323 收音功能 MP3 播放机 1 部

三等奖 3 名，各获轻骑兵 B2298 音箱 1 部

**作品要求**

活动参赛者充分发挥想象力与创造力，根据《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》的剧情、游戏流程或对战感受编绘漫画，漫画形式为四格漫画。

**活动日期**

电子邮件投稿期限 2003-08-01～2003-10-30

实信邮递投稿期限 2003-08-01～2003-10-30

评委会评选日期 2003-11-01～2003-11-15

公布结果并颁奖 2003-12-01

投稿期限以寄出信件的邮戳、电子邮件的发件日期为准

**投稿方式**

电子画稿投稿邮箱 wc3@playgamer.com

请以 BMP 图形格式压缩为 ZIP 文件包作为附件发送，在电子邮件正文详细书写您的姓名、地址、电话、QQ 号码等资料。

手绘画稿寄送地址

100037

北京 813 信箱家游杂志社

魔兽漫画大赛活动组

信内请详细书写您的姓名、地址、电话等资料。

**活动咨询**

负责人：游骑兵

电 话 010-62103397 转 25

电 邮 wc3@playgamer.com

网 站 www.playgamer.com

注 本次活动的解释权属于《家用电脑与游戏》杂志社及奥美电子

# Monster 模拟器快报 这个夏天



这个夏天，总是让我觉得和以往不同——当然并不仅仅是因为非典的问题，更重要的，是因为这个夏天带给我一种全新的生活。我知道，各位一定不会对我的生活感兴趣，所以……就让我们看看许久都没有关心的模拟器，近来有什么新的动作吧！

本月最轰动的事情就是任天堂 GameCube 的模拟器。跟 PS2、Xbox 比起来，NGC 算是一个冷门的主机了，虽然有很多玩家都非常青睐它上面的那些精彩游戏，但由于软件少且价格居高不下，国内拥有 NGC 的玩家并不是很多。而 Monster 也是托了一个自居为超级生化迷的好友的福，才能蹭到 NGC 来玩玩。

至于这个 NGC 的模拟器……没什么好说的——不是我不想说，而是这个模拟器真的没什么好说的，因为到现在连模拟器开发者的名字我们都不清楚。

7 月初的样子，网上突然出现了一则 NGC 模拟器的新闻，说是这个匿名作者的还没有名字的模拟器能够运行 NGC 的一个撞球 Demo——“Pong”！虽然那还是一个相当简单的 Demo，但是 Demo 的作者确认，这就是专门用于 NGC 的程序。

在模拟器圈子里，已经有了太多骗人的把戏登场了。虽然 Demo 得到了作者的认可，虽然随后它又模拟了几个 Demo，但这个无名的模拟器一直都让人怀疑是否真的能够模拟 NGC。不过没几天，马上网站上又蹦出另一张模拟抓图，模拟器运行的程序居然是发布不是很久的“Free Loader”！熟悉 NGC 的朋友一定不会陌生，“Free Loader”就是能够让 NGC 读取其它区码的游戏光碟的引导盘。

原先猜测这个模拟器真实性的人又一次被震呆了（我已经数不清这种人到底被震呆几次了，呵呵）。所以能够看到，这个 NGC 的模拟器已经比我们预期的完成度要高上很多。不过由于 NGC 的整体系统复杂性，这个模拟器前面的道路还不能说短。况且到现在我们也还没有拿到这个程序的测试版，不好随便乱说，不过就算我们拿到了这个模拟器，又该怎么玩游戏呢？

这就说到 NGC 的游戏光碟了。记得以前曾经说过，NGC 的 8 厘米 DVD 光碟同 PC 上用的标准 8 厘米 DVD 光碟不同，在 NGC 光碟的最内圈有一部分是空白的，当这种光碟放入电脑的 DVD 光驱之后会被识别成为空白 DVD 碟片，所以 PC 无法识别。所以即便有了 NGC 模拟器，我们仍然很难玩到游戏。

不过最近出现的消息可能会让这个问题变得简单，因为已经有人将 NGC 的游戏从光碟上面复制下来，并且做成了 ROM 文件放在网上（好像前段时间网上流行的 N64 塞尔达的 ROM 就是从 NGC 光碟中提取出来的），而这些游戏以美版为主。当然，NGC 几乎每个游戏都要 1.2GB 左右，没有宽带的玩家们惨了……

好像 NGC 光碟刚刚被破解的消息没发布几天，一个叫做 enyetopia 的网上破解组织就发布了一个 GameCube loader 的程序，文件很小，只要 2MB 多就可以搞定从玩刻录游戏到游戏全区的功能，而且更有意思的是，只要使用 DiscJuggler 烧录软件把这个程序烧录到常见的 8 厘米 CDR（注意！不是 DVDR！）之后，不用对主机进行任何修改就可以直接使用。这让人马上就想起了世嘉 DC 被破解的情景，而这个引导盘的使用上也和 DC 引导盘并无二致，相当的简单。

虽然目前破解已经完成，不过由于 8 厘米的 DVD 光盘并不是很容易制作，所以 NGC 的刻录游戏并没有极大范围的流传。

OK，关于 NGC 的消息这次就说到这里，下面看看 Xbox 的模拟器。

说 Xbox 的模拟器有些牵强，我倒是更愿意将它形容成为转换器，因为 Xbox 的硬件本来就和 PC 差不太多。到现在仍记得第一次看到 Xbox 内部 PC 通用光驱和硬盘的样子——我真的傻眼了。




目前网上比较热的 XB 模拟器叫做 CXBX，作者是 Caustik、Kingofc 和 Koitsu 这三个人（都是化名？）。进展还是比较顺利的，在 Monster 写这篇文章的时候，他们正好发布了一则能够模拟“Turok Evolution”的消息，并且附上了抓图。这一下子就提高了 CXBX 的知名度，不过目前由于还处于模拟的早期，CXBX 的效果并不是太理想，还是等到模拟程度高一些再说吧。

最近的日子对于 GBA 的用户来说可能会不好过了，因为任天堂起诉了香港著名的游戏外设供应商力生和 Visoly，并且在最终的审判中获得了胜利，任天堂获得了不少的赔偿金。（只是不知道赔偿金是否也要纳税？）其原因就是这两家公司销售的 GBA 游戏开发工具可以用来破解 GBA 本身对卡带内容的保护作用，并且将其保存成电脑文件（说白了就是我们经常用的 GBA 游戏烧录设备）。当任天堂起诉的消息刚刚传出，国内绝大部分提供 GBA ROM 下载的站点一下子就关闭了。弄得很多使用烧录卡玩 GBA 游戏的玩家不知所措。其实目前国际上流行的 GBA 烧录设备都是国内生产的，不知道这下子对于我们这些国内的硬件生产厂商是否会有冲击呢？

好了，Monster 已经困了，这次先写到这里吧。

☆ PS2 模拟器现在已经能够运行 BIOS 的画面了，但是期待短期内达到比较好的模拟效果不太现实。

☆ MAME 最近更新得非常勤快，很多 Monster 原先喜欢的游戏都得到了模拟。

☆ 不行了，眼睛睁不开了 @#$!%…■（文 / Monster）



## 连邦目标联手，《傲世》力争上游

随着网络游戏产业格局的逐渐演变，渠道商开始不甘于终端的默默耕耘，其中最具代表性的连邦公司，正欲在网络游戏方面大展鸿图。7 月 16 日，连邦和目标公司在中国大饭店共同召开主题为“到中流击水，浪遏飞舟”的新闻发布会，推出单机游戏《傲世三国 II》，同时宣布网络游戏《傲世三国 ONLINE》将于今冬面世。在《傲世三国 ONLINE》的运作上，连邦公司将不仅仅扮演渠道推广商的角色。

现在普遍的网络游戏运营模式存在开发、引进、代理、运营等三四个环节，产业链偏长的弊端已在一些中韩公司的运作过程中凸现。随着国内游戏业开发力量的逐步成熟，删减环节简化运营过程成为可能。《傲世三国 ONLINE》的运作模式便是新的尝试，连邦斥资参与产品开发，然后作为总代理共同运营。连邦把这样的做法比喻成连邦向上、目标向下，各迈一步。双方把中间环节的责任分担，形成一种紧密融合的关系。

连邦选择《傲世三国 ONLINE》作为突破口，是看中了目标的开发实力。目标公司作为国产游戏业的中流砥柱，其《铁甲风暴》、《傲世三国》、《秦殇》系列游戏曾获得国内外多项荣誉，并走出国门远播海外，代表着国内一流的开发水平。《傲世三国 II》和《傲世三国 ONLINE》仍是目标旗下“奥世工作室”的作品，从发布会上的演示来看，《傲世三国 II》这款即时战术游戏的系统设定和画面表现水准不俗。



崭新的《傲世三国》系列游戏和连邦目标的 OM 直线合作模式，使 2003 年下半年的国内游戏市场更加令人瞩目。

## 《奇迹：幕天席地》亮相书肆 出版与网游联姻出手不凡

正当英国女作家罗琳的《哈里·波特与凤凰令》在全球热销的时候，一本被国内书商评价为“极具畅销潜质的”本土小说《奇迹：幕天席地》亮相在暑期各大书店的销售柜台。

小说取材于当今极为火爆的网络游戏《奇迹》，这是上海世纪出版集团继两年前与卡通界携手，创下《我为歌狂》销售 80 万册的不俗记录之后，又一次开拓出版资源，将视角转向了当今最炙手可热的网络游戏业。这次出版业与网络游戏业的合作尝试，也得到了各地销售商的青睐，首印即达 15 万册。《奇迹》目前注册用户已达 1500 万，平均同时在线用户超过 30 万，这固然是各地销售商看好这本新书的原因，但这本魔幻色彩浓郁的小说本身的可读性也是销售商对其充满信心的原因。

《奇迹：幕天席地》讲述的是年轻猎手穆沙在被魔域之王囚禁的幽魂公主舒玛的指引下，走上复仇之路，向魔域之王讨回灭族的血债，并粉碎他重新掌控世界的阴谋。上海才女钱珏在小说中借用游戏的基本人物场景，以充分的想象赋予游戏角色以灵魂，架构了丰富完整的故事内容。出版方以“情节扑朔迷离，环环紧扣，风头直逼《魔戒》；结局出人意料，一波三折，神秘不输《哈利·波特》”来定位它。游戏营运商和出版方共同为消费者打造了一份超值的礼物，售价 20 元的新书附赠一张游戏光碟和价值 12 元的免费上网卡，以便让读者在阅读时可以上网亲身体验游戏世界的真实互动。

## 短信变杂志 手机中的《游戏天下》

随着手机短信的普及发展，一种新形式的媒体——手机杂志应运而生。它不受时间和空间的限制，只需通过手机短信便能够将五花八门的内容准确及时地传送到用户手中。《游戏天下》是万向通信有限公司与《大众软件》杂志社联合开办的手机游戏杂志，它通过短信息或 GPRS、CDMA1 x 方式对用户手机直接传递游戏信息。用户可以通过定制或点播的方式，随时随地接收到最及时的游戏资讯或参与手机杂志所举办的各项活动。

万向通信有限公司成立于 2001 年，注册资金 10 亿元，是中国电信增值业务领域投资规模最大的运营商，在全国 22 个省、自治区、直辖市设有分支机构，并与中国移动、中国电信、中国网通、中国联通、铁通等公司建立了紧密的合作关系，实力雄厚。此次推出的手机杂志《游戏天下》综合了传统媒体与无线网络的优势，具有及时、快速、交互性强的特点，全国玩家均可通过手机发送指令代码“YX”到万向通信有限公司各地特服号码订阅。

目前《游戏天下》推出的一期栏目包括游戏新闻、新游戏热报、游戏笑话、帐号申请 游戏龙虎榜、赛事报名、有奖竞答和调查等。玩家只要订阅《游戏天下》便可获得最新网络游戏测试的消息，而且只需通过短信就能申请获得网游的内测和外测帐号。《游戏天下》还将尽快推出二期业务，以满足玩家的进一步需求。

## 网络游戏新星奇起，世模打造快乐生活

6 月 26 日，炎黄新星集团旗下的北京世模科技有限责任公司在京正式成立。炎黄新星总裁、世模科技总经理钱中华在成立大会上表示：作为互动数字娱乐企业，世模科技有效整合了集团内外部资源，将向广大年轻时尚用户提供全面、一流、周到的网络娱乐休闲服务。

世模科技计划用国内独有的 4C 业务模式（即游戏运营 Carry、网络竞技 Competition、互动社区 Community 和周边业务 Consortion），以“共创、共享、共荣、共赢”理念，建立多方共赢的整合营销服务平台，全力提供一流的游戏娱乐产品和服务，打造快乐生活新一代。世模科技在网络游戏领域的异军突起，突破了第一代游戏网站以小博大的游戏规则，是中国网络游戏产业规模化和产业化的一个标志。

2003 年，世模科技将推出 2~3 款网络游戏，第一款网络游戏《使命》已开始内测，第二款作品《丝路传说》（暂名）也在紧张筹备当中。

与此同时，世模科技还独家主办了世界三大电子竞技赛事之一——世界电子运动世界杯（ESWC）中国区选拔赛。目前，在法国的 ESWC 全球总决赛已圆满结束，参赛的中国选手 rocketboy、AS 和 CQ2000 于 7 月 16 日返回北京。本次比赛亚洲选手成绩不理想，在四个项目中无一进入前三名，但中国选手们积累了宝贵的国际大赛经验，充分展示了中国玩家的风采，不虚此行。




## 魔力暑期夏令营 线上活动精彩纷呈

随着暑假来临，《魔力宝贝》暑期夏令营系列活动也新鲜出炉了，同时活动专区也已经推出（http://www.crossgate.com.cn/project/summer/）

从 7 月 12 日到 8 月 31 日，一共有动物园宠物募集计划、胜利大逃亡、魔力任务做做做、缉拿落逃的罪犯、为大明星当助手、寻找走失的宠物、魔力话剧王、心动测试——专属于两个人的世界、魔力环岛任务——观光旅行团、全民灭鼠大行动、蝙蝠大搜捕、卡片总动员和梦宠大放送等十余种精彩活动相继推出，营造出线上夏令营的欢乐气氛，给广大学生玩家消夏休闲提供了又一个选择

# 暴雪高层离职背后的故事

文 / Dagou

6月30日，暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment）副总裁比尔·罗珀（Bill Roper）与暴雪北方（Blizzard North）的三位创始人——恩里克·斯卡伊夫（Erich Schaefer）、马科斯·斯卡伊夫（Max Schaefer）和大卫·布雷维克（David Brevik）——集体离职，在美国游戏业内引发了一场不大不小的震动。如今围绕这一集体离职事件的各种传言已渐渐消散，这也给了我们一次重新审视的机会。

笔者无意再添加更多茶余饭后的谈资，只是想借此文陈述一些故事，一些枯燥而真实的故事。

## 五天内发生了什么故事？

在这次人事地震前的一周内，暴雪北方显得非常平静，唯一一条新闻是6月24日的网络程序员招聘启事，条件为“优秀的客户端/服务端网络架构能力和编程能力，很强的游戏设计感，善于团队合作”。这则招聘启事并没有为我们带来任何有价值的提示，因为战网（Battle.net）在暴雪北方内部也有架设，招聘网络程序员可能只是为了维护战网，或是对《暗黑破坏神II》的联网功能作进一步的优化。

而此时，比尔·罗珀也如往常一样在暴雪总部忙碌着。6月25日，罗珀接到HomeLAN记者打来的电话，这位记者希望就暴雪开发中的几款游戏进行一次访谈。作为暴雪的官方发言人，罗珀愉快地接受了这一请求。在接下来的谈话中，双方聊到了暴雪正在开发的三款游戏——电脑游戏《冰封王座》、电视游戏《星际争霸：幽灵》和网络游戏《魔兽世界》，罗珀还对近几个月战网对作弊者的数次大规模封杀发表了自己的看法。

当时那位记者一定不会想到，五天后暴雪内部竟会爆发一场人事地震，6月25日的这次访谈竟成了比尔·罗珀代表暴雪的最后一次发言。而更具讽刺意味的是，这篇访谈的开头是这样写的：“当你拿起电话与暴雪公司副总裁比尔·罗珀交谈的时候，你能够清楚地感受到，他非常乐于就这家PC游戏业内最成功的开发商/发行商的所有话题进行交流。”

比尔·罗珀离职后的第二天，7月1日，HomeLAN再次采访了他。罗珀确认，6月25日接受HomeLAN采访时，他与暴雪北方的三位创始人根本没有想到自己会在五天后离开暴雪。

算上在暴雪北方的前身Condor的日子，斯卡伊夫兄弟和布雷维克在暴雪北方已经呆了整整十年，而罗珀也只差一个月便将在暴雪工作满九年。十年的光阴，竟在五天之内土崩瓦解，而这一切又是来得如此突然，毫无征兆。

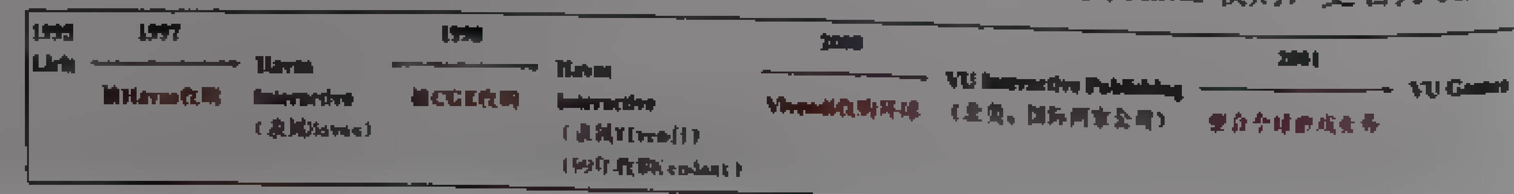
在6月25日至6月30日的这五天当中，暴雪内部究竟发生了什么故事？这一切是否与微软行将收购维望迪环球游戏公司（VU Games）的传闻有关？是否与暴雪北方秘密开发中的两款新作有关？是否与暴雪未来的倾向网络游戏与主机游戏的发展战略有关？这四人又为何要选在6月30日卸职？一天后，《冰封王座》发售；三天后，《暗黑破坏神II》1.10测试版发布；而三年前的6月29日，又恰恰是《暗黑破坏神II》问世的日子。

这些疑问也许只有留到若干年后才会一一解开。

## 维望迪环球游戏的故事

作为暴雪的分公司，暴雪北方与暴雪总部之间一直保持着非常密切的合作关系，双方出现重大矛盾的可能性很小。比尔·罗珀的离职及其随后的发言也进一步证明，这次事件很可能是与暴雪母公司维望迪环球游戏（Vivendi Universal Games，以下简称VU Games）之间的冲突所造成的。让我们先来了解一下VU Games的故事。为便于读者理清关系，笔者绘制了一份简单的演化图。

今天的VU Games是建立在多次资本重组的基础上，故事得从Havas互动公司说起。1995年底，Liris互动公司在巴黎成立，该公司作为CEP Communication集团的多媒体分部，在母公司的强大支持下，一年后即发展为当时法国最大的多媒体出版公司之一。1997年，Liris互动公司被法国出版巨头Havas收购，更名为Havas互动公司，成为Havas旗下的多媒体分部。




Havas公司的历史可以追溯到19世纪。经过整整一个世纪的发展，先后经历了国有化、私有化等变动，经历了多次并购和重组，至1997年时Havas已是全球最大的通信集团之一，其核心业务包括六大部分：视听、通信咨询、信息与出版、本地媒体、旅游与休闲，以及多媒体。

1998年是Havas公司发展史上的一个转折点。一年前收购了Havas公司30%股份的CGE集团（Compagnie Générale des Eaux）为打造一个全球性的媒体帝国，于1998年再次收购了Havas公司余下的股份，Havas自此成为CGE的全资子公司。同年，拥有150年历史的CGE集团更名为Vivendi。

1999年，Vivendi通过Havas在法国、西班牙、阿根廷、巴西和美国等全球各地展开大规模的并购行动，暴雪当时的母公司、美国的Cendant软件公司即是并购目标之一。收购Cendant是Vivendi踏上美国领土的第一步，促成这桩7亿美元并购计划的是Vivendi高级执行副总裁、43岁的女强人安妮丝·图拉尼（现任VU Publishing公司董事会主席兼首席执行官）。

2000年6月，Vivendi公司以高达340亿美元的价格并购加拿大Seagram集团公司（环球电影、环球唱片的母公司），在大西洋两岸引起强烈震动。并购完成后的公司被命名为Vivendi Universal，股票分别在巴黎、纽约和多伦多上市。

2000年底，重组后的Havas更名为Vivendi Universal Publishing公司（以下简称VU Publishing），成为Vivendi Universal旗下的出版分公司，而Havas互动公司也相应地更名为Vivendi Universal Interactive Publishing公司（以下简称VU Interactive Publishing）。VU Interactive Publishing又下设两大子公司：VU Interactive Publishing北美公司和VU Interactive Publishing国际公司。北美公司位于美国加州南部的托兰斯，负责北美地区的业务；而北美以外的业务均划归国际公司负责，包括欧洲、亚太地区和南美洲，其办事处设在法国巴黎总部。在重组Havas的同时，Vivendi Universal还组建了一家新的游戏开发工作室——环球互动（Universal Interactive），并将其与暴雪、雪乐山一起归入VU Interactive Publishing旗下，“古惑狼”系列和“侏罗纪公园”系列是该公司的知名品牌。

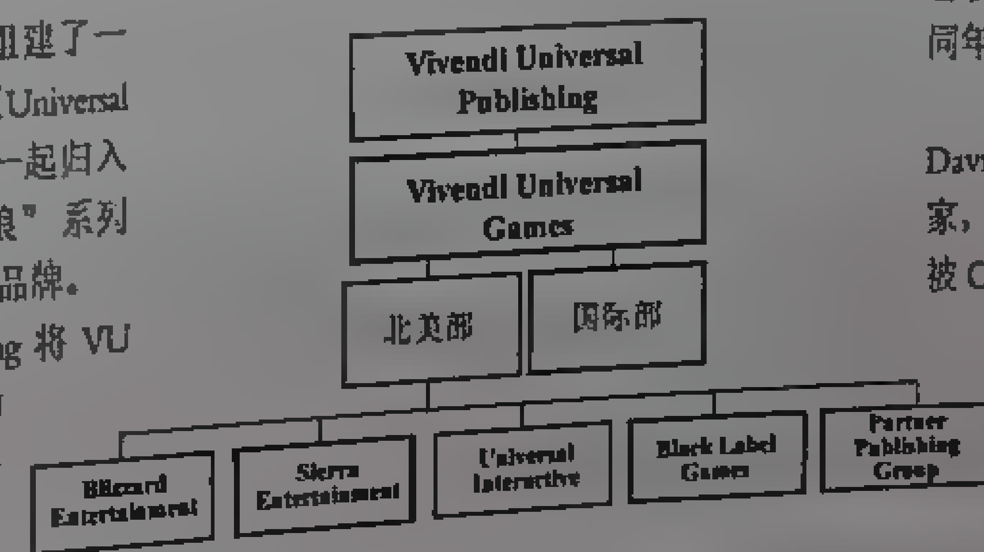
2001年11月4日，VU Publishing将VU Interactive Publishing北美公司与VU Interactive Publishing国际公司两家子公司整合为Vivendi Universal Games公司，统管全球游戏业务的开展。

2002年8月13日，VU Publishing组建Black Label游戏公司，归入VU Games旗下。Black Label公司侧重于开发和发行以小说、电影、音乐为题材的游戏，其第一部作品是根据1982年约翰·卡本特执导的恐怖电影《第三类异物》改编而成的同名游戏，第二部作品是根据托尔金的奇幻小说《指环王：魔戒现身》改编而成的同名游戏。

至此，VU Games在北美已拥有五处分公司：暴雪娱乐、雪乐山娱乐、环球互动、Black Label和Partner Publishing Group（以下简称PPG）。其中PPG为新组建之公司，负责与Coktel、Empire互动、福克斯互动、Interplay、Knowledge Adventure、Mythic娱乐和Simon & Schuster互动等合作伙伴共同发行和分销产品。

VU Games公司的首席执行官为肯尼斯·克朗，他负责公司全球战略的制定及组织管理，以及重要品牌的研发推进，其中多平台分销、全球拓展和互联网内容经营是其工作的三大重点。原VU Interactive Publishing北美公司首席执行官鲁克·瓦恩哈继续负责北美地区的业务，并对北美的四支开发团队——暴雪、雪乐山、环球互动和Black Label游戏——以及PPG进行统一管理（如果暴雪与VU Games之间发生任何冲突的话，瓦恩哈恐怕是最直接的当事人）。原VU Interactive Publishing国际公司首席执行官克里斯多夫·兰姆伯兹继续负责北美以外地区的所有业务，同时管理跨国分支机构的发行业务和产品的本土化。

2002年，疯狂扩张中的Vivendi Universal公司陷入严重的财务危机和信用危机，Vivendi Universal董事会于2002年7月解除了前总裁让·马里·梅西耶的职务，由让·雷纳·福图取而代之。八年前，梅西耶这位曾效力于法国财政部的资本狂人正是通过大胆割舍非核心业务才挽救了濒临破产的CGE公司，八年后的今天，其接班人福图又将使用同样的手法去挽救陷入危机的Vivendi Universal公司。上任数周内，福图即出售了一直处于亏损中的Canal+。为尽快摆脱310亿美元的高额负债，福图还计划陆续出售VU Publishing公司的部分资产，VU Games即是其中之一。




今年5月，知名投行贝尔斯登公司（Bear Stearns）公布过一份关于VU Games的简报。据贝尔斯登统计，VU Games目前共有约380款游戏，其中52%为原创产品，30%为授权产品，18%为第三方产品。在VU Games公司2002财年发布的产品中，一半为游戏机游戏，一半为PC游戏，公司收入56%来自PC游戏，44%来自游戏机游戏；从收入的地域分布来看，63%来自北美市场，27%来自欧洲市场，10%来自亚洲市场。

贝尔斯登援引材料称，VU Games去年在以下地区的PC游戏市场上排名第二：北美、法国、德国、西班牙、澳大利亚和英国。在全球游戏市场上，威望迪游戏排名第六，占据约5%的市场份额。

## 暴雪与暴雪北方的故事

接下来让我们回头看看暴雪公司的发展历程。

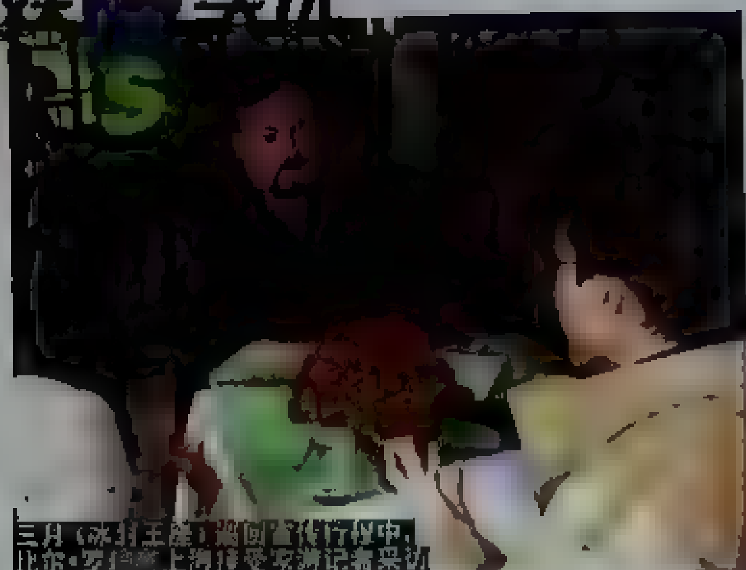
艾伦·爱德海姆是暴雪公司的创始人之一，早在加州大学读书时就开始编写游戏。他最初的两部作品《西部牛仔》和《恶魔地狱》曾获得不错的反响。1991年2月8日，爱德海姆组建了一家专业的游戏开发公司——Silicon & Synapse，这就是暴雪的前身。

Silicon & Synapse最初以移植为主，曾移植过Amiga版《指环王》和《战棋II》。之后爱德海姆与同伴迈克·摩尔海米一起制作了《摇滚赛车》和《失落的维京人》两款经典超任游戏，由Interplay公司代理发行。这两款游戏博得了业内人士的高度评价，成为他们通往成功之路的基石。

1994年初，爱德海姆把Silicone & Synapse易名为“Chaos Studioss”，随后又于4月定为“Blizzard Entertainment”，暴雪娱乐公司宣告诞生。同年，暴雪被以开发儿童学习软件“Blaster”系列而闻名的教育软件出版公司Davidson & Associates收购。

1994年11月，暴雪发布成立后的第一款游戏——《魔兽争霸》，暴雪的辉煌由此开始。1995年，《魔兽争霸II》发售。1996年2月，暴雪收购Condor工作室，将其更名为暴雪北方。同年12月27日，《暗黑破坏神》发售。

1996年，CUC国际公司以11亿美元收购Davidson & Associates公司，成为暴雪的新东家，原为独立开发商/发行商的雪乐山也于当年被CUC国际公司收购。1997年12月，CUC国际公司与HFS合并，成立Cendant公司，暴雪与雪乐山遂成为Cendant公司的资产。Cendant公司在酒店、汽车出租代理、



大型消费抵押贷款、住宅房地产经纪和报税服务等领域处于全球领先地位。公司总部设在纽约，业务遍及 100 多个国家，雇员超过 35000 名。在美国教育软件市场上，Cendant 与 The Learning 公司一同占据了当时 60%的市场份额。

1998 年 4 月，Cendant 被查出会计违规，投资者信心大跌，股价一路下挫，公司形象也受到极大损害。所幸的是，母公司的风波并未影响暴雪公司的开发计划，1998 年 4 月，《星际争霸》正式发售，资料片《母巢之战》开始制作。

1999 年，Cendant 被 Havas 收购，暴雪归入 Vivendi 旗下。2000 年 6 月 29 日，《暗黑破坏神 2》发售。2002 年 7 月，Vivendi Universal 因假帐事件和高额负债而遭重创。同月，《魔兽争霸III》发售，资料片《冰封王座》开始制作，《星际争霸：幽灵》秘密筹备中。

1998 年的暴雪是幸运的，在 Cendant 遭遇困境前，《星际争霸》的开发工作已经完成，次年又找到一家财大气粗的买主。2002 年的暴雪尽管同样是在 Vivendi Universal 公司出事前即完成了《魔兽争霸III》的开发，但这一回母公司的财务窘境却将直接影响到它的命运。

玩家通常所说的“暴雪”实际上包括了暴雪北方与暴雪总部两处开发小组，两者均位于加州。前者位于旧金山以南 30 分钟驾车路程的圣马特奥，地处暴雪总部的北方，故被命名为暴雪北方；后者位于洛杉矶与圣地亚哥之间的尔湾市，有时也被人们习惯性地称为“暴雪南方”。

整个暴雪公司共有三支开发小组，暴雪北方小组主要开发“暗黑破坏神”系列，暴雪总部拥有两支小组，其中一支负责即时策略游戏，如“魔兽争霸”系列和“星际争霸”系列，的开发，另一支负责网络游戏《魔兽世界》的开发（此小组组建时日不长，约有 40 名全职工作人员，在名气上无法与其它两支小组相提并论）。这三支小组分工严格而氛围开放，不同小组的成员之间也常常相互交换意见，分享彼此的想法。

同暴雪总部一样，尽管经历了一系列所有权转换与公司变动，暴雪北方始终保持着处变不惊的态度。如前所述，暴雪北方的前身是一家名为 Condor 的独立游戏开发商。Condor 创建于 1993 年 9 月，最初是一家专门移植游戏的公司。那时的暴雪尚未诞生，仍旧挂着 Silicone & Synapse 的名字。这两家公司最早的接触是在 1994 年，当时 Condor 与 Silicone & Synapse 均在为 Sunsoft 公司作一款名为《正义联盟》(Justice League Task Force）的格斗游戏的移植外包工作，Condor 开发的是 Genesis 版本，Silicone & Synapse 开发的是超任版本。

在 1994 年芝加哥举办的 CES 展会（国际消费电子产品展）上，两家公司再度碰面，Condor 被 Silicone & Synapse 在展会上所演示的《魔兽争霸》的精彩画面所吸引。半年后，Condor 向其表达了合作意向，而 Silicone & Synapse 也正需要外力加入，帮助他们壮大 PC 游戏的开发阵容，双方一拍即合，Condor 便带着《暗黑破坏神》的雏形投奔过去。一年后，《暗黑破坏神》开发进程过半，暴雪正式收购 Condor，并将其改名为暴雪北方。

暴雪北方在开发方面始终保持着独立的地位，暴雪总部为其处理质检、市场推广、公关、技术与客服支持、战网架设等事宜，并不过多地干涉暴雪北方的开发工作。以《暗黑破坏神II》为例，其设计和制作完全是由暴雪北方独立完成的，暴雪总部主要提出修改意见、帮助其进行质量测试，并提供动画方面的支持（暴雪有一支专门负责动画的制作小组，由十数名美术师与音响师组成，暴雪总部与暴雪北方两处的开发小组均使用同一支动画小组）。

目前暴雪北方除继续维护《暗黑破坏神II》外，还在秘密开发两款尚未公布的游戏；而暴雪总部则将主要精力集中于《星际争霸：幽灵》与《魔兽世界》的开发之上。

## 以人为本的故事

在这由资本构筑而成的错综复杂的企业关系中间，人的存在意义似乎变得越来越渺小。比尔·罗珀、恩里克·斯卡伊夫、马科斯·斯卡伊夫和大卫·布雷维克四人的突然离开暴雪，也许仅仅是出于一些非常个人化的原因。但我们仍然固执地认为只有把他们放在公司的层面上进行考量，才有可能得出合情合理的结论。在这个被异化的社会中，人所扮演的角色的重要性已经超过了人本身。

在公司层面上，令比尔·罗珀等人下决心离开暴雪的深层原因很可能是 VU Games 未来的发展方向与他们的计划相左。VU Games 公司首席执行官肯尼斯·克朗去年年底接受记者采访时曾表述过公司未来的两大发展目标：一是在产品结构方面逐渐缩小 PC 游戏所占的比例，增加电视游戏与网络游戏的数量。截至 2005 年，VU Games 公司的产品结构将调整为 35%的 PC 游戏、50%的电视游戏和 15%的网络游戏，而 1999 年 VU Games 公司营业收入的 98%均来自 PC 游戏。

二是在游戏与小说、电影、音乐之间进行更多的合作，这一方面与大众市场的崛起有关，另一方面也是因为 Vivendi Universal 拥有环球电影和环球唱片等丰富的可利用资源。从 VU Games 近期开发的一系列作品，我们可以看出他们已经在加大这方面的努力，例如将环球电影公司出品的《速度与激情》、《绿巨人》等影片改编为游戏；与福克斯公司合作开发《X 档案》游戏；开发以李小龙为主角的游戏；邀请环球唱片公司旗下的 Def Jam 唱片公司为《霹雳小组：都市正气》谱曲；邀请环球唱片公司旗下的摇滚乐队 No Doubt 为《恶意》谱曲并配音；邀请环球唱片公司旗下的传奇摇滚乐队 Metallica 为一款尚未公布的新作谱曲并配音。

这两个发展方向对于始终专注于 PC 游戏、专注于原创游戏的暴雪来说自然不是什么好消息，这意味着公司在业务方面将面临转型，否则其资源及地位会受到影响。

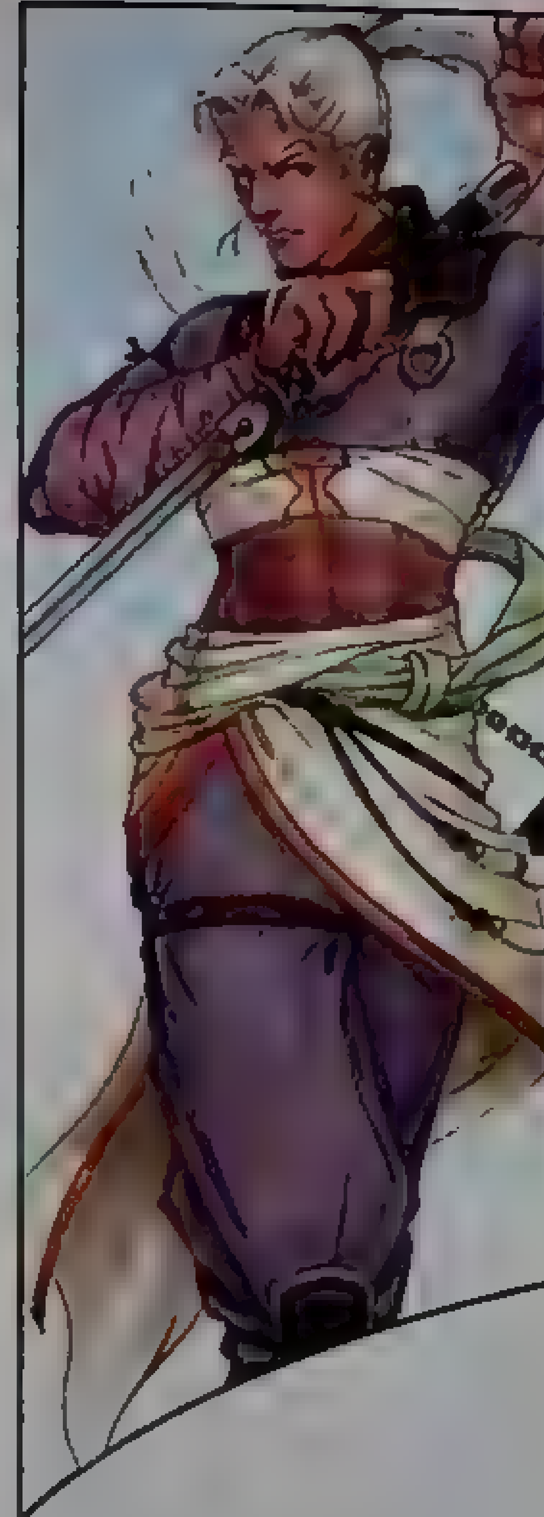
在短短五天内下决心离开一家呆了十年的公司，并不是一件容易的事。上述猜测也许能解释四人离职的必然性，但却无法解释究竟是怎样的偶然原因促成了这次集体离职。比尔·罗珀在接受 CNN 记者采访时曾特别提到人的重要性。他说：“希望这一事件能给这个产业提个醒：游戏的成功并非是由印刷在包装盒上的名字、品牌或其它什么所决定的，而是由制作这个游戏的人决定的。正如你希望阿诺德·斯瓦辛格参与你的影片，希望斯蒂夫·金或 J K 罗琳为你写书，你同样希望最优秀的人来为你做游戏……人是最重要的。”

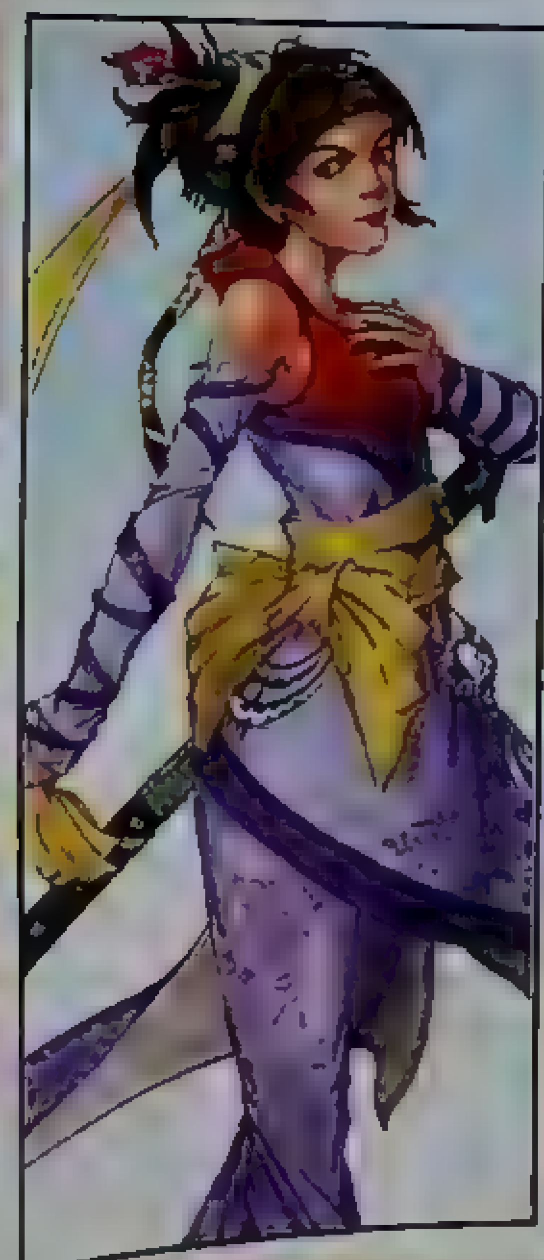
无论个体收入还是社会分工，开发商与发行商相比均处于弱势。在美国，绝大部分游戏开发人员的年薪在 10 万以下，只有极少数程序员可达到 30 万美元。而 7 月 1 日美国证券委员会公布的一份电子艺界公司管理层 2003 年收入表中，高层管理人员的平均年薪加分红均在 100 万美元左右，此外还持有公司的数十万股票。游戏开发人员的地位显然无法与电影演员或图书作者相提并论，尽管两者的性质非常接近。

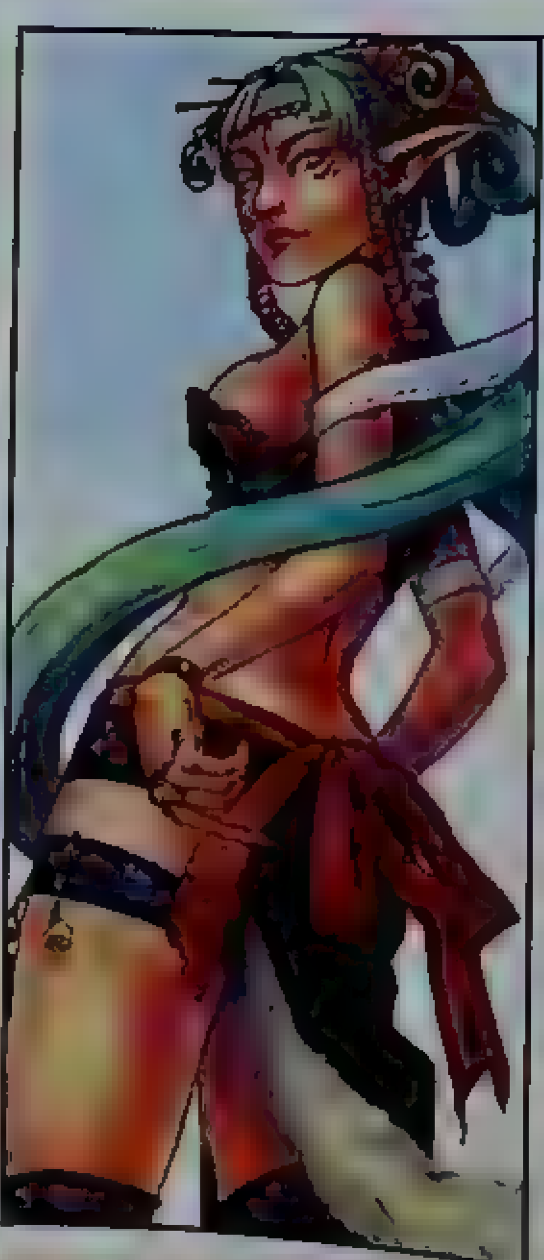
在美国游戏业现行的版权金预付模式下，绝大部分游戏的版税金最终都无法超过预付款，因此除非作品获得较大的成功，否则独立开发团队很难通过资本积累得到发展。版权金预付源自唱片业与图书业，在这种模式最初被游戏业采纳的时候，开发一款游戏的平均预付款仅为 1 万美元左右，游戏的零售价约为 20 多美元，游戏的版税率等于或高于目前的版税率。时至今日，由于项目越来越复杂，开发一款游戏所需的预付款提高了 100 倍以上，而游戏的零售价只上升了 2 到 3 倍，版税率与以往相同甚至更低。对于开发者来说，版税金已经成了一座可望而不可及的海市蜃楼。

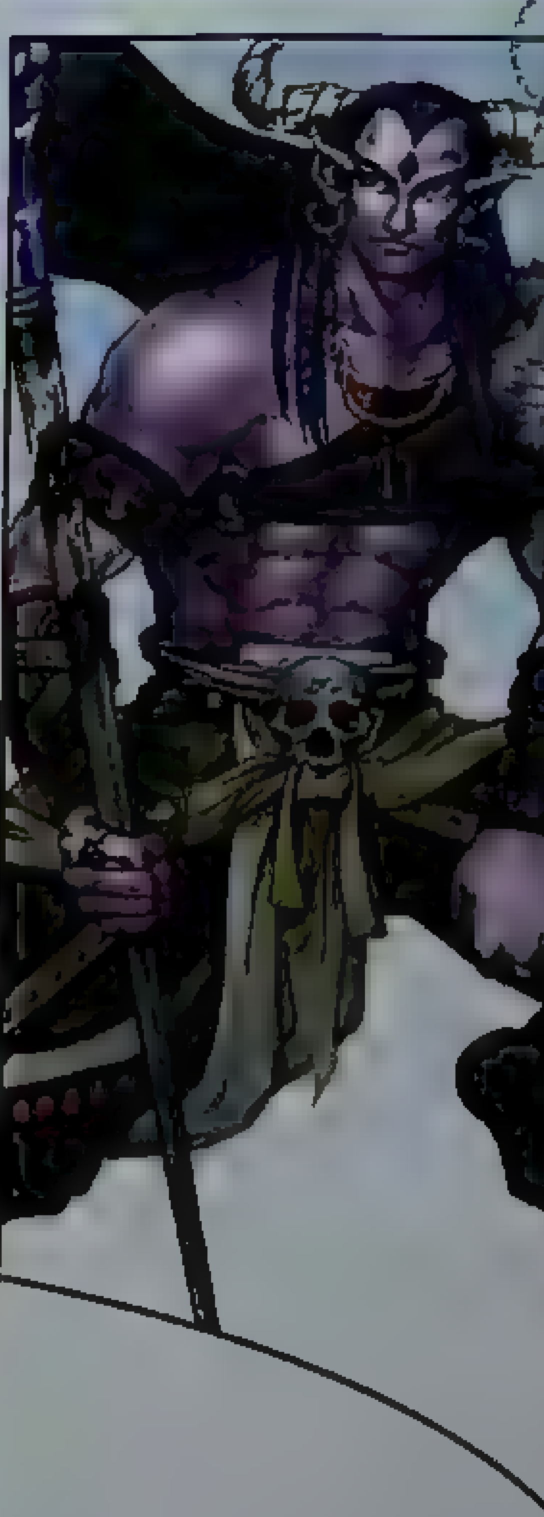
开发者是否永远只能默默无闻地扮演附庸的角色？比尔·罗珀等人的出走，与其说是对这一问题的解答，不如说是一种逃避。■











# 未来市场属于 国产游戏

## 《大话西游Online II》周年专访

大话西游 Online II》是网易旗下的一部国产网络游戏，自 2002 年 6 月推出以来，其浓郁的中国特色在韩潮涌动的网游市场中表现出独到的亲和力，市场成绩令人瞩目。网络游戏对网易综合业务的连带促进，也间接影响了多家网络公司下决心进军游戏领域。在《大话 II》迎来周岁诞辰之际，《家用电脑与游戏》杂志对网易公司的黄华先生进行了一次专访。

●首先请黄先生作一下自我介绍。

嗯，大家好，我是黄华。1998 年的时候我进入游戏圈，开始设计游戏，曾经立下志愿要做中国最好的游戏。在 2001 年初加盟网易，开始《大话西游》系列产品的企划设计，现在是网易互动娱乐公司（网易公司运营和开发游戏的注册公司）的产品经理，主要负责的产品有自己开发的《大话西游 II》和代理的韩国著名游戏《精灵》。我的主要作品就是《大话西游 II》，希望大家多多支持！

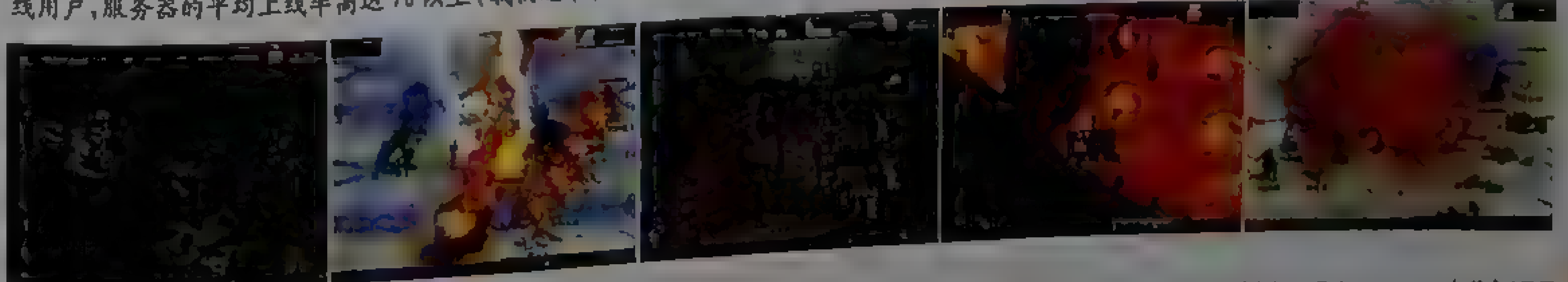
●请问《大话西游 II》当前的运营情况如何？周年庆都有哪些活动？

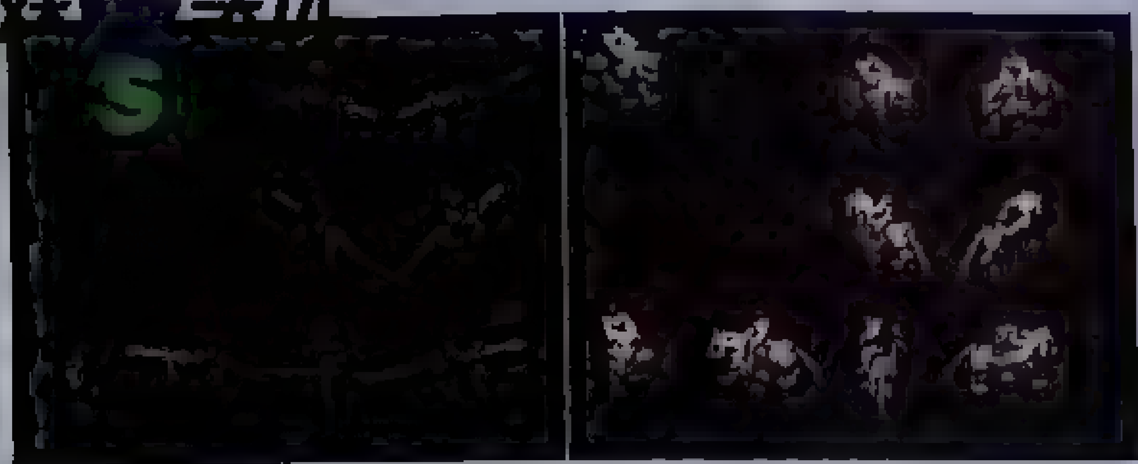
到 8 月 1 日为止我们有 102 组收费服务器，可以容纳最高 24 万的在线用户，服务器的平均上线率高达 70 以上（我们通常在 85 的时候进行移民），而后我们将有 10 组左右的服务器要进行移民的工作（移民就是通过技术手段采用玩家自愿报名的方式把一组服务器的玩家分流为二组，从而降低单组服务器负载的行为）。可以说在目前韩国游戏占领中国游戏市场“大半江山”的时候我们坚守住了最后的大阵地。

《大话 II》一周年我们准备了很多的庆祝形式来纪念，在游戏里面我们给全体玩家准备了为期一个月的四个游戏活动：“姹紫嫣红”、“呼风唤雨”、“蟠桃盛会”、“福星高照”；还有在北京、上海、杭州、成都、重庆等地可能会举行的大型庆祝会，到时候会请我们的代言人周星驰去现场表演哦！另外还会发行很多玩家期待的游戏玩偶和毛绒公仔等，总之整个八月都会持续有我们的活动。怎么样，看到这里是不是很有想体验的感觉？说实在的如果你喜欢中国古典风格和传统文化，这个游戏肯定会适合你的。

●近来网易对自己的三部网络游戏的宣传较为低调，在网游厂商中显得有些“另类”啊，能否透露一下用意？

网易公司是以互联网服务内容为主的公司，目前公司也有了五六年的历史，对于企业来说更为重要的是长远发展，因此企业的品牌形象相对产品来说更加的重要。由于国产网络游戏我们也算是领头羊，没有太多的





经验和借鉴对象，过去我们也吃了些亏、犯了些错误，因此从设计和开发的角度来说我们是“大胆设计、小心求证”；希望能通过产品自身的品质来验证市场，本着对用户负责的角度，我们的产品行就行，不行我们就推倒重新来，所以在产品没有获得较好的市场反馈之前，我们是比较低调处理的。

●最近众多网游厂商一致表明了反外挂的鲜明立场，网易也不例外。《大话II》虽然有冰点、至尊宝等外挂存在，但对游戏并未造成严重影响，请谈一下网易在防止和打击外挂方面的经验。

我们公司对外挂的态度一直都是很严谨的，发现就要封杀。因为我们觉得网络游戏是体验服务的一种娱乐方式，如果把玩游戏的过程用外挂来取代，片面追求结果，那么就失去了玩游戏的乐趣，也违背了设计者的初衷。这样的游戏就不是娱乐了，而是浪费时间和金钱的机械运动。因此对于外挂来说，我们是会在发现后在尽量短的时间内就封杀掉。就您所提到的那两个外挂我们也是封杀的，但是由于外挂的制作者也是不断的进行更新，因此是我们才封了几天他们又升级，我们只好过几天再封。这样的情况，虽然没有给我们造成什么损失，但是也给我们造成了不少的麻烦，因此我在这里呼吁玩家们都不要使用外挂，尽量维持游戏的公平和公正，并且也希望政府部门尽快立法打击外挂制作。从防外挂的经验上来说我感受最深的就是只要把技术核心掌握在自己手中，治理外挂就可以得心应手。

●相当数量的外挂是因游戏功能设定不够完备和体贴而出现的，请问网易是否会有针对性地在游戏中进行一些改进？

我个人认为所谓外挂是因为游戏功能设计不够完备和体贴而出现的说法，只是外挂的设计者和外挂的使用者一个比较牵强附会的理由。其实网络游戏特别是角色扮演类型的游戏，里面的角色就是代表玩家自身，玩家的一举一动就是玩家在虚拟世界的生活和行为，因此玩家在游戏的生活和所有的行为都是应该遵循虚拟世界的规则也就是设计师的规则的，就好像我们生活在现实中需要遵循现实的生活法则比如自然法则、社会法则等等，因此使用外挂就是不合理的。当然如果大家觉得游戏的设计有不合理的地方，那么应该提出建议并且容许设计公司进行修正。如果不违背设计师的理念和设计初衷，我相信有针对性质的调整是肯定的，否则就没有所谓的网络游戏是发展的说法了，这个发展就是根据需求的变化和调整。

●众所周知网易正在招聘游戏制作人员，请问《大话西游II》等游戏有什么更新计划？

我们计划在8月《大话II》一周年的时候给大家带来周年的人气体验玩法，并且希望能够在10月的黄金周推出一些诸如七十二变、大话牌等一些很特殊的玩法，同时我们也会集中精力去开发玩家一直渴求的坐骑系统，预计会在年末的样子公布给大家。当然我们目前也一直在收集玩家的诸多建议，希望在未来的多次更新中把一些很好的玩家提议实现，把国产游戏做到越来越体贴国人，我们希望获得更多的市场认同。

●《大话西游II》推出后，《大话西游》并未归隐江湖，二者的并存是一种很别致的现象，请谈一下网易在这两部游戏的市场定位、运营思路和未来发展上的考虑。

《大话西游II》在推出后，原本就运营状况不太好的《大话西游》我们仍然保持运营状态，没有停止运营，主要是考虑到还有一些用户在使用。我们认为只要还有一定的用户群就应该尊重他们并继续提供服务，当然我们并不保证永远不中断这样的服务。《大话西游II》目前是我们的主要产品，但是对于开发团队来说必然会有越来越多的作品面世，因此从未来的发展来说，我们的产品都会并驾齐驱的在市场上进行运营，只有不符合市场需求的才会进行修正。毕竟网易公司是目前国内最大和最领先的互联网公司之一，提供更多的互联网内容服务，打造未来的在线娱乐使用平台是网络发展的趋势。

●假设未来由于政策制约和市场环境变化等因素，网易在交友、约会、短信等方面的收入受到影响，那么游戏是否会成为最重要的赢利项目？网易是否有新游戏的开发计划或代理引进计划？

网络游戏由于有清晰的收费模式即通过推出有偿服务收取使用用户的服务时间费用，因此成为了网络时代一种非常好的商业模式，只要产品本身的品质、服务、内涵等获得了玩家的认可就可以成为成功的商业作品，正是因为这样现在越来越多的厂商涌入到网络游戏的领域



希望能够挖到一块“金”。但是这个金库不是每个进入的人都可以得到甜头的，也不是能够永享甜头的。即使目前我们的产品占有了一定的市场份额，但我也不能说这个将会是最重要的赢利项目；当然我们希望能够通过提升产品品质、服务、内容等树立良好的产品品牌，让游戏的收入越来越丰厚：）。

目前公司主要的发展方针是自主开发，我们深信未来的中国市场是由国产游戏所占领的，开发中的新项目除了《大话西游II》的第三个资料片，还有另外两个产品，一个是Q版大话西游——仙履奇缘，另外一个是全3D技术的产品。

●国内各类游戏竞赛正处于风起云涌的阶段，请介绍一下“网易杯”游戏联赛的情况。

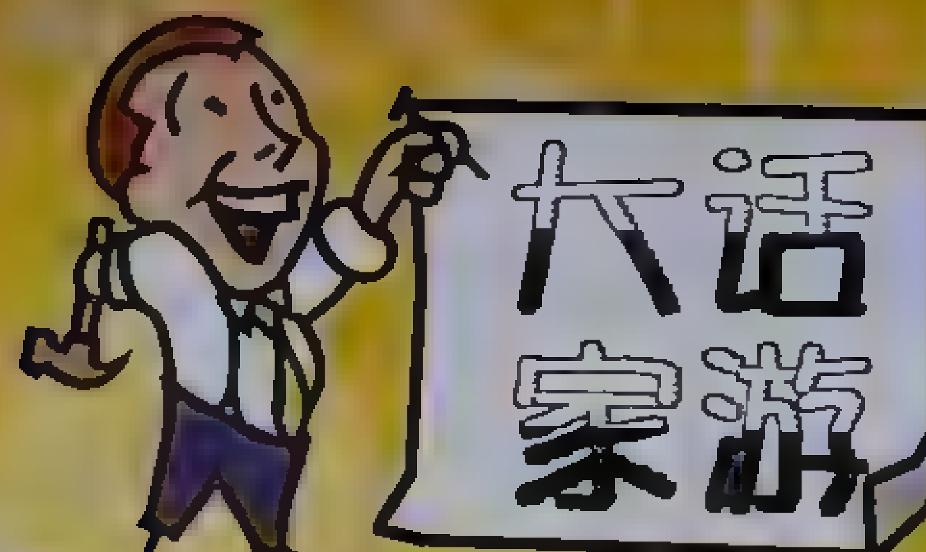
网易杯游戏联赛是网易公司在广州最豪华的一家网吧“绝顶高手”举办的持续一年的电子竞技形式的网吧活动，目的是以竞技的方式让更多的朋友聚集到一起，从而培养出一个以网吧为主的游戏基地，让大家共同交流和探讨游戏。目前网易杯游戏联赛设立的比赛项目有目前在网吧很流行的CS、魔兽III，还有网易的《大话西游II》和《精灵》，以后我们还可能会陆续增加其他的比赛项目。由于是第一届“网易杯”，我们还有很多地方在摸索，我们希望广东地区的玩家都来关注这个赛事，大家因为游戏走到一块也是难得的机会啊。这个活动的介绍网站是http://netbar.163 com。

●临别之际，请对《家游》的读者们说两句话吧。

大家好，《家游》的读者们！我很高兴能在《大话西游II》一周年的时候接受到《家游》的专访，感谢《家游》长期以来对国产游戏的大力支持，这本专业游戏刊物我可是每期必看的哦！希望大家能够在未来的每一天都过的开心，读书的朋友成绩好好年年拿奖学金，工作的朋友月月拿奖金，大家加油！■










来信选登

众位编辑：你们好，感谢你们将以极大的耐心伴随着痛苦来阅读此信。

首先我可以极负责任地告诉你们现在时间是7月6日0:17，我在7月5日PM11:00揣着《家游》回了家（事先申明我可是有严格作息制度的中学生），只因为今天我哥刚回来（从北京昌平政法大学，挨近小汤山），去看望他，所以……因为时间很晚了，我只是将《家》粗略翻了一下，也就是说在基本没看文章内容的情况下我在这本杂志上花了一小时。原谅我，思路混乱！在睡魔到来之前，我想将重要的先说一下，当然我错字连篇。

关于《家》网

《家》的网站上不去，这个问题困扰我很久。直到最近（7月4日）我才从“第四帝国”（tea4 com）那里知道家换了网址。那里有个《家游》Fans区，全都是《家游》的读者。大家意见出奇一致：等新网站建好后一定要责问这次换网问题，《家》对此态度一定要认真呀。

乱发感想

最喜欢电商一句话：“该文章观点不代表本报观点。”

《家》也有这样的黑色幽默，87页：“其它更多代码，请自行试用。”我想笑，但僵了。

我很喜欢看广告，我认真看的目前只有广告版，好歹乱说一气。

《传奇3》——听说与A3同一家公司，连续两期做封面人物很有实力。

《天煞》——没听说过，以前这里是魔力位置。

《仙剑3》——那位大侠（不认识？）第一感觉特像杨影枫（月影），去Falcom主页看看重绘后的杨影枫形象。

世模——又没听说过，单机还是网络公司？两样都有？

《使命》——背景不错，世模经营，未知。

《大话西游II》——“小猫”，我就是用小猫，可我不用来玩网游。

《魔剑》——天人互动真动了大价钱，可不要像EQ。

《圣女之歌II》——难得中国游戏公司设计出如此卡通可爱形象，粗看说不定以为来自日本（很喜欢，被光碟数吓坏了）。但，败笔往往出在细节上（细节可以学学Falcom），我只是仔细看了《家》第100期上《圣女II》几张截图就发现问题了（看他们脚）。游戏公司太粗心了，实在不应该。

《幻想三国志》——故事还好了，但太……

《奇迹》——很有魄力。

编辑视窗——斜行，新，但不方便。

《命运》——少数几个招牌人物是男性的网游（支持ing），但下面几个金色小人特不协调，尤其那个拿剑的。

《剑侠情缘》——你知道，我的朋友等你好久了，而且我们都预测到你会跳票。词，一般。

《神州》——看上去……（没有前途）

阿拉神灯——正普科技以“芝麻开门”廉价而闻名，这次又卖到48元……

《A3》——初看没什么，那把剑由于页面原因有些错位。细看剑上挂着什么？后面若隐若现又是什么？A3果然有成人级的感觉。这种广告还是少出现好。

《魔域》与《武魂》——《武魂》为什么还存在？奥美其实做得很好（孔雀王）。

《坦克宝贝》——厂家求新？干脆出在线服装展览会好了。

《石器》——了不起，这是中国的《石器》！

《西游记》——我不敢多看，适合什么人玩？几岁？其实《不灭传说》很好，只是学人家的走样了。自己做也别太卡哇依了。

《魔兽3》——没的说，游戏太好了，广告怎样都精彩。

《风云争霸》——科幻武侠？别弄的不伦不类。

《征服美洲》——也许好玩吧。

像素软件——《蓝色警戒》，《红色警戒》？《上古传说》，《上古卷轴》？为什么名字那么像。




《幻灵游侠》——想问石子那十万重金最后花落谁家？

《流话》——如果我要玩游戏，首先会考虑游戏是否好玩，然后才考虑附带利益。

《征服》——广告语有煽动性，但只限于男性。

《创III》——呵，放在最后一页怎逃得过我眼睛。这是我最想见到又最觉可气的广告，别的不用多说，当我们（西风迷）伸长脖子苦等一年零七个月时，也不知道这等待是否值得。《创III》开发才3年，第一部跳票8个月，第二部（如果不出意外7月20日发行）也是8个月。跳票真的是代理大作作风？我的盗版千年就拿到了，盗的是台湾大字版。当大家一致谴责盗版行业时，正版厂家难道不应该反思?! 盗版为什么猖獗？

现在是7月6日凌晨1:45，我睡意全无，大脑处于一种亢奋状态。我为什么要写信？动机？我已经忘了。真的！或许我已写出来了。

为什么一定要在晚上写，

因为今天，再过6个小时，我会到学校领取通知书（我是学生，三句不离本行）。明白了？不明白？也就是期考成绩单。考好了，自然不必说，考差了……我下学期高二了。总之我就写了，也接近末尾了。

我不喜欢写信，一个字，懒。我哥给我寄的信我从不回（主要是怕他回信麻烦，我很细心），女朋友寄信也一样。今天，突然想到给《家》写信，一定有一个了不起的动机或想法，但如前所述，忘了。

结尾

少不了祝福话语，但我想到在写给《家》的信从未用过此致敬礼的话，也许这些本就俗套。

我在想追求的是不是一种错误。现在，我不知我为何要写信，而且信已经写完了。在追求过程中人总爱迷失方向，但或许这过程本身就是一种探索。是的，至少在不久以前我是知道那个理由的。

想起一段极具煽动力的封面语："纵然理想烟消云散，青春杳无踪影，我们还记得那些快乐游戏的日子。"（《高中时代》）顺便说一下，《家》的地址变得好长。

（重庆　向洋）

——这是一封挺特别的来信，其中对杂志广告版面的逐一评述更是前所罕见，我想这对于很多人都会有点启发。说到有关网站变动的问题，这次仓促之间的确有很多工作没有做好，给了我们深刻的教训，再次向大家道歉！现在杂志使用playgamer.com（主页）、playgamer.org（论坛）和playgamer.net（网店，筹建中）的系列域名，意欲更好地体现"来自玩家、服务玩家"的办刊理念，也便于大家记忆。而旧域名和服务器使用期满后的租用转让，则与《家游》无关矣。

不止一位读者来信说《家游》的地址变长了，没关系，大家可以使用原来的通信地址：北京813信箱。在迎来创刊十年的日子里，《家游》在继续着她的改变，比如Chance离开了，比如目录回到了前面，比如小栏目"老鸟坐堂"准备从纸上向网上迁移，比如不久以后杂志会做出更加细致的一系列调整，再比如，地址变长了"……等等。

改变总是不可避免。"纵然理想烟消云散，青春杳无踪影，我们还记得那些快乐游戏的日子。"这段"广告词"是我写的，写的就是一种改变。我们依然在努力，开心地去做杂志，做到让大家开心，为的是在未来的某一天，我们可以忘记某些改变，在怀念中傻傻地微笑。



★家游派 PLAY!CLUB > 家游主题区 > 大话家游 > 大话家游精华区 >

## [illegible]　论坛精华

**Chance**

首先需要表明自己的身份。您正在阅读的这个帖子是我，Chance——过去负责家游软硬武略的Chance——所写下的，不同之处在于，过去是版主，今天是普通游客。至于如何向持怀疑态度的人证明这个问题，我对此无能为力。按我的惯常逻辑：一点浩然气，千里快哉风——有些事当信则信，没必要苟苟苟苟。

作为这次家游人事变动的涉及者之一，对于读者为我们的去向和"出走"原因如此挂怀，我从心底里是非常惴惴不安的。没想到几年的"小本经营"还可以聊博众人牵挂，感情上已经非常满足了。

其实从1998年初迈入家游大门的那一刻，我就很清楚天下没有不散的筵席。无论从家游的长远发展，还是我个人的志向而言，即使如何理想主义，也都很清楚：我和家游的相遇注定是生命旅程或者说是职业生涯中一段旅途的同行而已。但始料未及的是，此后数年的"旅途"是如此愉快，以至于当分手来临时，是如此的难以割舍。

家游的同仁是一群非常富于创意、别有天赋、极具个性的编辑。在过去的近6年时间里，我有幸从他们每个人身上学到了许多东西。AWEI是编辑部的大哥，他的水平是那种如品茗一般慢慢把滋味渗到骨子里去的感觉，我自忖如果继续在家游工作一定要多向他讨教才好。这句话5年多里当他面一直不知如何开口，但实际的情况确实如此。游骑兵——我始终更愿意叫他兔子，最有个性的家伙。他于我有半师之谊。早我1年多进入家游的他，是我做编辑初期照模描字的榜样。而他源源不断的创意和灵感，也是我这种习惯理性思维的脑子自愧弗如的。东东和月月，后期加盟家游的同仁，但实力绝对属于在任何一本刊物都足以独当一面的人物——当我离开家游，从旁观的角度看，很奇怪小小的编辑部怎么"窝藏"了这么多"弓虽人"，这在业内其他同类刊物是不多见的。石子是编辑中唯一的MM，也是当年和我同期加盟家游剩下的唯一人——另外一位Nowhere，一些老读者会有印象，他如今是某时尚数码杂志的副主编。石子对网游的热爱、执着，从一个侧面证明了她自己的实力，这点我亦自愧弗如。

来来往往，分分合合，想起几年间共事的同仁，无论是LW——现在新天地的副总、CY——曾任某杂志主编，还是肥猫——杂志的一位短期企划，现任BTV电视编导，和他们在一起的日子是如此快乐，如此难忘。我坚信这几年的经历将影响我未来一生的职业生涯。

至于我自己，如同前面讲的：我和家游的分手是必然，但以这样的形式分手却是个偶然。在这个问题上，我也希望所有热爱家游、关心我们这些编辑的朋友明了，这次的离职仅仅是我对个人发展的一次选择。在家游工作的每一天，我遵从自己的职业道德，做到了一名合格编辑应该做的工作。而在过去的近5年里，家游也以它自身的氛围、风格在影响并教育着我。就这点而言，我怀着谦卑的心情深表谢意。我庆幸自己曾在这样的一个团队，和这样一群优秀的同仁共事。

今天的我，跳槽到"PCPOP-电脑时尚"负责内容的运营。对于自己的未来我充满希望——希望在家游的"厚积"，可以有机会在网络媒体得以"薄发"一番。而当我经历了读者→作者→编者→读者的轮回之后，从心底里祝愿家游：队伍更团结、刊物更优秀、明天更美好！

这是我，一名普通读者的祝福。

再次感谢众多网友、读者的厚爱，感谢家游同仁带给我的美好回忆，谢谢！！！





## 7期家游完全观感

**cucuc**

第一篇特稿写赴爱尔兰参加《冰封王座》本地化测试的经历……作者还是很卖力的吧……但是客观地讲，这篇文章只不过是一个年轻人的短期出国工作纪实而已，读过之后感觉收获不多。不过《家游》能想到约这种在国内不多见的稿，还是很值得鼓励的。

接着是《盟军敢死队3》的特别报道，包含了作者在聊天室进行的制作小组采访（在我的印象中几乎没见过国内撰稿人采访国外制作小组的……），比较有趣的是《盟军敢死队》系列的任务年表——细节，无论对于做好游戏还是办好杂志都是重要的，而国内无论杂志还是游戏，最缺就是这种细节。

对于新作速递栏目，在下要说的是：在《荣誉勋章》上面有关人员统统失职了~呜呼~MOH Rising Sun是PS2上面的作品，从截图上可以明显地看出那是PS2版的操作界面，与PC版不相同；PC上的《荣誉勋章》续作是描写北非/意大利战场的《盟军进攻》第二个资料片《突破》和描写太平洋战场的《太平洋进攻》。上个月在下还在别处说国内PC Game杂志中《家游》比较可推来着~~

其他的前瞻……Panzers的那篇太过乐观，说该作"将成为今年最优秀的二战RTS游戏"，这是不负责任的说法。再好的游戏，在前瞻中也只能说"表现非常好"：实际结果终究只有等它出来才会揭晓。《加勒比海盗》那篇没有交代清楚这件事：《加勒比海盗》本来就是《海狗2》，是Bethesda临时与迪斯尼签了合同把《海狗2》的名字改成了迪斯尼即将上市的电影《加勒比海盗》的名字。其结果……是《家游》在相隔不远的几期内登了同一个游戏改名前后的两篇前瞻（昏）！（PS《加勒比海盗》Xbox版已出，评价大概是游戏很好，操作性很糟）

至少本期前瞻的选题是好的。

翻过来翻过来，攻略区《民族的崛起》的数据可是很好的东西（因为手册上都没有），只是少了稀有资源介绍。当然这么大的翻译量，错误是在所难免的，但是比如Feudalism（封建主义）翻译成"灭亡"，与之直接相连的Vassalage（分封诸侯）翻译成"奴隶"……

回顾一个系列的文章停了几期了，本期是回顾《古墓丽影》的……似乎写得非常好……

《超任告别的纪念》被安排在一个奇怪的地方出场（因为《家游》没有地方安置这种不合常例的文章吧），这篇没作者署名的文章谈到国内昔日只能依靠磁碟机盗版的事实还真是轻描淡写啊，一个曾经辉煌的机种，与盗版的无奈，本来都应该是很有历史沉重感的话题……

总的来说，这期最有价值的内容是对寰宇之星总经理的采访和回顾《古墓丽影》；最大的优点是整体质量较高，不会让人觉得里面没东西；最大的缺点是这次错字并不多，其他的毛病却不少：比如103页上的页码有问题。印刷质量的事大家已经讨论过了。

网络区？抱歉，在下看到这里的时候睡着了……听说心情文章还可以……

## 家游各大主力论坛的历史发展

**闲看雁飞**

玩家沙龙：最早的元老级论坛，借用了杂志相关栏目的名称，版主是小马，后来扩招了马杀鸡为板斧，再后来又扩招了午夜寒刀为第二板斧，本版的最大优势是好帖子可能会被版主看中安排上杂志。而且，一度是加威望的唯一宝地。由于坛子太老（和DOS差不多），2003年6月的家游新站不再继续提供技术支持，本论坛结束历史使命，光荣退休。

游戏论道：与沙龙同为元老级论坛，版主是东东，后来扩招了上官虹为板斧，上官辅政时期，是本坛的黄金时代，一度抢了沙龙、大话的风头。后来上官因大学毕业，离开板斧位置，由老资格会员好吃的上帝继任。好吃的上帝非常倒霉，在他统治时期，互动家园新设立了各大游戏主题区，极大分流了论道的人气。好吃的上帝心灰意懒之下，以高考为由长期不来视事，论道几成空壳。2003年6月，互动家园改版，游戏论道在众望所归中被关闭。

大话家游：元老级论坛，首任版主是石子，首任板斧是nbxz，初期的大话是自由讨论区，因论坛小气候宽松，水势颇盛，后来灌水百分百成立，纯净水有所减少。不久因发生挖角事件，石子离开版主位置，改由东东兼任。老N也以事务繁忙为由辞去板斧职务。大话进入上杉蓝鹰的独裁统治时期。上杉上任新板斧，意味着大话自由港地位的结束，转而向情感文学园地发展，水帖统统被逐入百分百。互动家园副管理员Viven上任后，上杉以大学毕业为由辞去板斧职务，大话第三位板斧追花不懈上台。追花继续奉行上杉路线，直至2003年6月互动家园关闭。家游新站诞生后，前沙龙版主、家游实权派小马突然接任大话版主，大话那风云诡谲的历史又开始了新的篇章。

玩家讲武堂：又一个元老，版主是家游小编中唯一"硬汉"Chance。首任板斧是水流欢，他是继nbxz之后第二个参与互动家园论
坛管理的家友。后来由于忙于结婚生孩子等俗事，水流欢引退，绯雨焱接任讲武堂板斧。后来绯雨焱由于忙于考大学泡MM等俗事，
也开始神龙见首不见尾。管理层又提拔狗子成为第二板斧。俗话说助人者天助之，虽说在2003年6月讲武堂随着互动家园的关闭成
为历史，但遗留着讲武堂影子的游戏科技版块又在家游派俱乐部粉墨登场，前讲武堂第二板斧狗子一举跃登版主宝座。玩家讲武堂
从来不是互动家园最火爆的论坛，但是却永远不愁无人光顾，同时它也是各主力论坛中最平稳的论坛，即使在百年不遇的洪灾席卷
互动家园各大论坛之时，它也依然保持风平浪静。

灌水百分百：起初的互动家园是没有百分百这个版块的。后来因为大话水势过大，管理层迫于形势才开设了这个灌水专用区，开
始时版主为整个管理层，板斧是欧阳陆玲。管理层的妥协退让激发了家游众多不良灌水家的疯狂，很快缺乏对敌斗争经验的欧阳
MM就被一场百年不遇的洪水冲跑了。管理层汲取教训，选择了老资格的灌水家悠然担任百分百版主。悠然利用出身敌人营垒的知
己知彼优势，居然在洪水中浸泡很久也没被淹S。要知道做到这一点是很难的，因为那时候正是家游不良灌水家们声势最大也最疯
狂的年代（是谁余就不一一点名了，自己对号入座）。后来悠然以工作变动为由辞去板斧职务。超人小臭臭和羽翼-天使之翼成为
新的斑竹板斧，这二位企图在百分百改善水质，但是立刻遭到不良灌水家们的疯狂反扑，致使改革未能成功。2003年6月，灌水百分
百不复存在，管理层在新站中设立百分百的克隆儿闲聊灌水区，并委派小编（无聊的丹）出任版主，意欲加强对水区的监管力度。目
前不良灌水家们反应平静，但估计他们不会放过给新版主一个下马威的机会。

**致歉声明：第7期本栏目中四格漫画《暗黑外传》的署名应为北京曾实，谨向作者致歉。**

# 《指环王》"至尊魔戒由你打造"设计大赛大奖揭晓

奥美电子代理的游戏大作《指环王》(全国热卖中)再现了20世纪最伟大的史诗神话小说《指环王》所描写的神秘情节。游戏画面绚丽多彩,战斗场景恢弘壮观。那枚拥有着神秘力量的至尊魔戒更是吸引了无数人的眼光。

奥美电子于2003年4月1日~2003年5月20日举办的魔戒设计大赛,吸引了众多魔戒爱好者纷纷利用画笔或电脑绘出心中的魔戒,由于参赛者之多和参赛作品水平之高远超组织者的想象,为了让更多朋友获得参赛机会,本次活动不得不延期到2003年6月20日。

参赛的大部分作品设计新颖,在创意、时尚、美观等方面表现各有千秋。很多朋友的作品虽然存在缺陷,但他们一丝不苟的绘图、详尽的说明,认真精神令人敬佩。在这些优秀作品中进行挑选是一件非常困难的事,经过初评,最终有21件作品进入复赛,并由欧金匠的专家欧群叶先生和主办方《家用电脑与游戏》、21CN和奥美电子的评委共同评出本次大赛的优胜者。一等奖18号作品"Eternal Glamour"获得价值5000元的白金魔戒;二等奖16号作品"龙骨魔戒"获得价值3000元的黄金魔戒。

本次大赛中,一等奖的获得者江寒表现非常出色,共有5件作品入围复赛,除获一等奖外,还有三幅作品获得三等奖,为了体现比赛的参与性,给其它作者更多机会和鼓励,授予江寒一等奖和三等奖各一个,另两个三等奖名额由后面的作品递补。

**魔戒奖品由欧金匠珠宝友情提供**

**本次活动由《家用电脑与游戏》、21CN和奥美电子主办**

**华硕电脑、北京中北高科机电公司(轻骑兵)协办**

**获奖名单如下:**

**一等奖**

四川内江　江寒



**二等奖**

贵州　付威




**三等奖**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 四川内江 | 江寒 | 广东广州 | 张晓冬 |
| 山东东营 | 王宁 | 山西晋中 | 金锐 |
| 北京 | 吴蔚 | 安徽合肥 | 符晓 |
| 云南昆明 | 靳颖 | 北京 | 郁骁 |
| 广西河池 | 韦煜 | 重庆 | 夏淼 |

**参与奖**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 王海 | 曹挺 | 曹军怀 | 王超 | 丁俊 |
| 甘泉 | 曾实 | 张敬源 | 杨巍 | 李成 |
| 邓时艺 | 阮鹏 | 张冈 | 李晓宇 | 姚海涛 |
| 曾子奇 | 韩介斐 | 杨灿 | 任汝先 | 彭飞 |

## 公告栏

〔读者指南〕

●邮购

汇款地址:北京市813信箱

《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码:100037

联系电话:010-62103397/98/99

电子信箱:reader@playgamer.com

注意事项:请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量,平邮免收邮费,如需挂号请加寄2元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂号邮购方式。

●投稿

投稿地址:北京市813信箱

《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码:100037

电子信箱:play@playgamer.com

注意事项:请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿,正文文本请采用TXT格式,附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联系资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊,若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格,单幅与四格漫画均可,彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿,图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式,如需退还原稿请在来稿中说明。

●问答

注意事项:地址及电子信箱与投稿相同,请注明"老爷爷"收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况;回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第N期,将获赠第N+1期杂志,超过300字的解答另计稿费,年底将有5位优秀专家获赠来年全年杂志。

〔2003年第6期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象:

| | |
|---|---|
| 非常好 | 18.8% |
| 还不错 | 63.7% |
| 一般般 | 12.9% |
| [illegible] | [illegible] |
| 糟透了 | 0.3% |

本期读者最喜爱的文章:

特别企划:九品游戏志

本期读者阅读最不舒适的版面:

特别企划:潜伏者(P69)

**2003年第6期 家游——天人 有奖问卷调查幸运读者名单**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 四川成都 | [illegible] | 北京 | [illegible] |
| 广西桂林 | [illegible] | 浙江杭州 | [illegible] |
| 江苏苏州 | [illegible] | 重庆 | [illegible] |
| 广东深圳 | 陈长宇 | 山东烟台 | [illegible] |
| 陕西西安 | 唐远 | 北京 | 刘京成 |
| 天津 | 张鹏 | 云南昆明 | 赵欣宁 |
| 重庆 | 李枫坪 | 江苏南京 | 孙大勇 |
| 河南许昌 | 刘兴洲 | 河北保定 | 赵达隆 |
| 北京 | [illegible] | 北京 | 王仕 |
| 辽宁沈阳 | 田鑫 | 甘肃兰州 | 万诗娟 |
| 山西阳泉 | [illegible] | 上海 | [illegible] |
| 浙江嘉兴 | 邵伟亮 | 福建福清 | 陈亚洲 |
| 广东广州 | [illegible] | 江苏泰州 | 刘刚 |
| 河南郑州 | 周挺 | 福建福州 | 钟磊 |
| 吉林延吉 | 李志刚 | 江西吉安 | [illegible] |

■本栏目属于所有《家游》读者,内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以针对《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么,所刊登文字仅代表读者个人观点,与《家用电脑与游戏》杂志无关。

家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

您的参与
邮编：10
地址：北
"家

## 家游 FANS 资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名:______ 年龄:_____ 性别:___

电邮:____________

邮编:______ OICQ:______

地址:____________

简介____________

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

## 杂志点评区

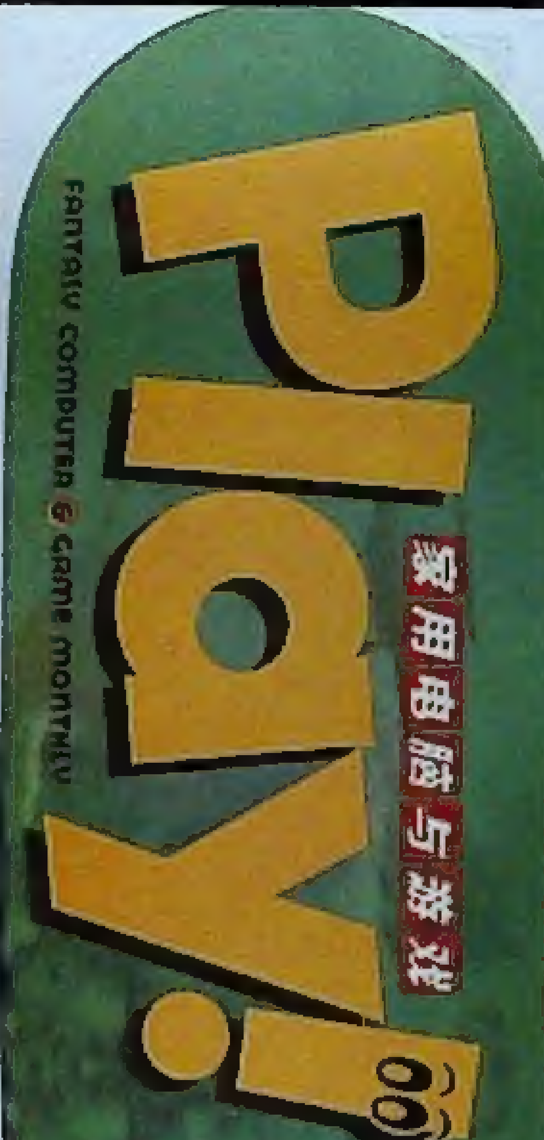
一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页 ____________

三、本期阅读最不舒适的版页
____页 不爽之处:____________

四、您读完本期杂志所用时间
____________

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多







家游 FANS 资料夹

杂志点评区

纠误指手

读者票选区

PLAY!留言板

